PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTIO

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZ... BENELUX

JULI 2005
NUMMER 07
JAARGANG 13
WWW.POWERWEB.NL

E3 26 PAGINA'S MET ALLE INS EN OUTS!

BATTLEFIELD 2
DE ÉCHTE OPVOLGER

GUILD WARS
ER IS LEVEN NA WORLD OF WARCRAFT

KILLER 7
KUNST EN SCHIETWERK

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
DAAR ZIT MEER IN!

GOD OF WAR

STARWARS EPISODE III • COMMANDOS STRIKE FORCE • PAC-PIX • BLOODRAYNE 2
CONKER LIVE & RELOADED • TRACKMANIA SUNRISE • KIRBY: CANVAS CURSE
SHIN MEGAMI TENSEI • PSYCHONAUTS • BLACK & WHITE 2 • BATMAN BEGINS

ALLES OVER DE NEXT GEN CONSOLES



EN WIN ER EEN!

BUNDEL DE KRACHT VAN 4
SPEEL DE GAME VANAF 15.07.05

ZIE DE FILM VANAF 14.07.05





PlayStation 2





GAME BOY ADVANCE

PC CD





INHOUD

DE REDACTIE



Hoe warm het ook wordt, hoe ver ze ook weggaan; PU redacteuren gaan nooit op reis zonder een handheld en de nodige spellen in hun bagage. Welke game mag deze zomer in ieder geval niet ontbreken in de rugzak?

JEROEN



Zomer? Zon? Dat kan niet missen hè; ik neem zowel Boktai 1 als 2 mee in mijn rugzakje, daar kom ik de vakantie wel mee door. En mocht het plotsklaps toch gaan regenen, dan start ik mijn PSP op en duik ik in de wereld van Metal Gear Ac!d.

ED



Als ik een PSP had, was het zeker WipeOut Pure geweest. Tot het zover is, gaat de GBA mee met een spel voor de hele familie: Weekend Millionairs. De kinderen lezen de vragen voor en mijn vrouw en ik moeten laten zien wie het slimst is.

JAN



Omdat ik normaal gesproken zeven dagen in de week aan het gamen ben, heb ik mijn geliefde beloofd het tijdens de vakanties een beetje sociaal te houden. Toch zal ik best wel een momentje vinden om heel eventjes Lumines op de PSP te spelen.

JURJEN



Momenteel zit ik erg diep in Meteos, een puzzelgame voor de DS en tevens een ideaal vakantiespelletje.
Aanvankelijk was ik enthousiaster over Polarium maar ik ben inmiddels van mening veranderd: Meteos is stukken beter.

STEVEN



Tja, welke game ik meeneem, daar ben ik nog niet helemaal uit. In ieder geval gaat de DS mee, hoewel ik niet weet of zandkorrels en zonnebrand het touchscreen ten goede komen..

J.J.



Ik kies voor World Tour Soccer 2005 op de PSP. Misschien nog niet je van het, maar wel mijn droom die uitkomt: echt ballen op een handheld!

BORIS



Wat moet ik met een handheld? Niks. Ik haat handhelds! Ik wil bloed, slachting en ingewanden en dat heb je niet op een handheld.

MURIELLE



Ik neem de DS mee met het spel Nintendogs. Is er in ieder geval iemand die naar me luistert.
Op z'n hondjes en dan de baas spelen, wat wil je nog meer?

MINI-NIELS



Ik kies jou, Tetris! Hoe oud het spel ook is, het blijft meer dan aangenaam om er de tijd mee te doden.
Waarbij Tetris DX op de Game Boy Color toch wel mijn favoriete is.

SCHANDALIG!

Vlak na de E3 kwam een koerier deze foto op de redactie langsbrengen. Op de enveloppe stond 'strikt vertrouwelijk' en hij bleek opgestuurd door onze collega's van The Daily Gamer.
Op een terrasje in Los Angeles had hun partyfotograaf onze Jeroen gespot met een glas rode wijn. Dat was op zich al schrikken natuurlijk maar alcohol drinken terwijl je hoogzwanger bent, dat is pas echt schandalig!



VEEL VRAGEN

Het zit er weer op, het spannendste moment van het jaar en 't leukste nummer om te maken.
Toch was het op z'n zachtst gezegd een vreemde E3, die ditmaal in eerste instantie meer vragen dan antwoorden opleverde. Gaat men het niveau van de geshowde demo's echt halen? Hoe moeilijk wordt het programmeren op de nieuwe dev kits? Gaan we al dat meerwerk terugzien in de prijzen van de games? Wat betekent al die sublieme hardware voor de prijzen van de consoles? Hoe groot is het prijsverschil tussen de Xbox 360 en de PS3 als laatstgenoemde op de markt komt? Wanneer laat Nintendo wat speelbaars zien? Wat gaat online bieden en kosten? En last but not least, wat kunnen we voor de huidige generatie consoles nog verwachten?
In de moddervette E3 special in dit nummer proberen we op een hoop van deze vragen antwoord te geven. Soms zal dat lukken, soms zal de toekomst het simpelweg uit moeten wijzen. Geen zogenaamde feiten gebaseerd op speculaties dus, wel een helder overzicht van wat wij er tot nu toe van vinden.

NIELS



Ps. Voor ons geen zomerstop, want over vier weken word je weer getrakteerd op een kakelverse PU. Dat je daar als redactie niet voor achter je bureau hoeft te zitten, bewijzen we volgende maand...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Waar de meeste andere gamesbladen een nummertje overslaan in de zomer, buffelen wij gewoon door. Hoezo vakantie? PU 8 ligt dan ook gewoon eind juli in de winkels of op je deurmat. We hebben al een heleboel typisch zomerse onderwerpen bedacht dus dat zal best een leuk nummertje worden.
Toen we aan het brainstormen waren over zomer-items, dacht ik ineens weer aan die broeierige fotosessie die Jurjen drie jaar geleden in z'n achtertuin maakte. Waar het over ging weet ik niet meer, maar het is wel mijn favoriete PU-special aller tijden.
ED

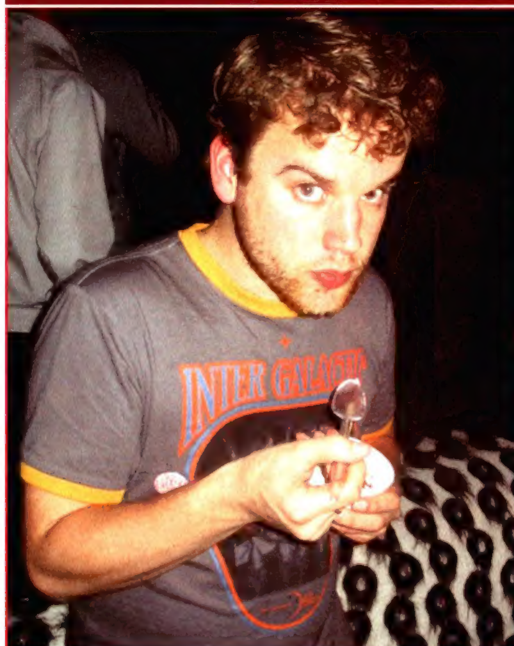


IEMAND MOET HET DOEN



N-Gage producent Nokia had een leuke verrassing in petto toen we naar LA vertrokken. Op de luchthaven werd ons een fraaie rugzak overhandigd, gevuld met onder andere een wollen petje, een N-Gage QD met de spellen FIFA, Splinter Cell, Pathway to Glory, Asphalt GT en een badlaken. Wel zo beleefd dus dat Jeroen tijdens de E3 even een bezoekje bracht aan de Nokia stand, al hoorde we 'm wel iets mompelen van "iemand moet het doen..."

NIEUWE NIELS



De geruchten deden al de ronde op het Powerweb, en ze zijn waar: Niels 't Hooft is met ingang van dit nummer toegetreden tot het PU redactieteam.
Niels heeft z'n sporen in de gamejournalistiek reeds verdiend en schopte het zelfs tot hoofdredacteur van N3, bij Nintendo-fans welbekend.
Ook heeft hij inmiddels twee literaire romans op z'n naam staan, dus schrijftechnisch zal het wel goed zitten met de man.
We hopen dat jullie net zo blij worden van de komst van Niels als wij dat al zijn.

TELEURSTELLING WEGGEZOEND

In LA dacht Jurjen alles te weten te komen over Nintendo's Revolution. Helaas, in dat opzicht werd de E3 2005 voor hem toch een beetje een teleurstelling.
Alles werd echter helemaal goedgemaakt tijdens de Nintendo Party door het onverbloemde compliment dat Ed aan Jurjen gaf vanwege de puike preview en coverview van God of War die hij voor de twee meest recente nummers schreef. Wetende hoe schaars zijn eindredacteur is met complimentjes, riep de geëmotioneerde Assenaar: "man dat had ik net nodig, ik kan je wel zoenen", waarna hij de daad bij het woord voegde.



INHOUD



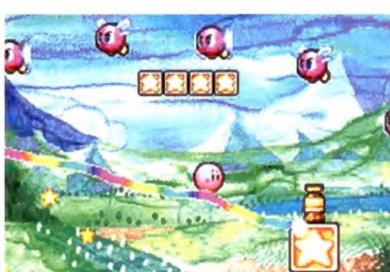
Psychonauts zijn een soort speciale agenten die de onrust in je hoofd opruimen.
Ze bezitten namelijk de bijzondere gave om in het hoofd van iemand te kunnen duiken en daar met alle angsten af te rekenen en mentale schade te genezen. De game is een vermakelijke mix van actie en avontuur.



Bizar dat is het woord dat het best past bij deze uitermate kunstzinnige shooter.
Misschien wel iets té kunstzinnig want het lijkt erop dat men een beetje vergeten is naar de gameplay te kijken...



Jan vraagt zich terecht af of er wel ruimte is voor nóg een online rollenspel. Iedereen speelt nu toch World of WarCraft? Maar Guild Wars is anders, het kent bovendien geen maandelijkse abonnementskosten. Het blijft dus bij de aanschafprijs; wel zo prettig.



Kirby is heel goed in zuigen maar in dit Nintendo DS avontuur is het rollen wat de klok slaat. Met je stylus trek je met behulp van speciale regenboogverf, streepjes op het scherm waarover die roze blob rolt.
Al tikkend, prikkend, trekkend en tekenend loods je Kirby door de gevaarlijke parkoersen.



Shin Megami Tensei is een traditioneel rollenspel, waarin de random battles je om de oren vliegen.
Het gegeven dat je met je tegenstanders een babbeltje kunt maken om ze zo om hun diensten te vragen werkt dan weer wel verrassend goed.



De Medal Of Honor serie op de spelcomputers heeft zijn beste tijd wel gehad. Men weet geen vuist te maken tegenover het veel betere Brothers in Arms van Ubisoft. Er worden wel nieuwe zaken geïntroduceerd maar ook dat weet de Medal of Honor serie niet naar een hoger niveau te tillen.



Voordat Microsoft zich gaat richten op de Xbox 360 brengt men als een laatste saluut naar alle Xbox bezitters, Conker Live and Reloaded uit.
Is dat leuk, een game met een vuilgebekte, ruftende, kotsende en pissende eekhoorn in de hoofdrol?



We zaten er met z'n allen en het was weer een groot feest, herstel, er waren een aantal grote feesten. Maar daar gaat onze aandacht niet naar uit natuurlijk...
Er was veel te zien en veel te spelen maar het opvallendste waren toch wel de volgende generatie spelcomputers. Zo was er de Xbox 360 met haar speelbare games, de PlayStation 3 met haar ongelooflijk mooie filmpjes en liet Nintendo nog even haar Revolution zien.
Gelukkig konden we ook volop genieten van allerlei mooie spellen voor de PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance en PSP. Genoeg te beleven dus voor de spelcomputer die nu onder je televisie staat of in je binnenzak schuilt. Blader dus snel door naar de 26 pagina's tellende E3 special.

Geloof 't of niet maar J.J. vond TrackMania leuker dan GT4 en Enthusia Racing bij elkaar! Geloof je 't niet? Doe Midnight Club 3 er dan ook nog maar bij!



Het originele Black & White was een spel dat draaide om het grootbrengen van een wezen dat je bij zou staan tijdens gevechten met andere stammen. Probleem was dat er te veel micromanagement toegepast moest worden. Dit tweede deel belooft daar verandering in te brengen.



Een vloeiende en intuïtieve besturing, gecombineerd met harde, rauwe, bloederige, meedogenloze actie maakt van God of War iets heel bijzonders.
Dansend op de doden verbrijzel je botten, hak je lichamen in stukken en trek je hoofden van rompen. Heerlijk.

Er zijn vele spellen gemaakt met strip en filmhelden in de hoofdrol maar ze slagen er zelden in om het superheldengevoel goed te vertalen naar een videogame. Ook Batman heeft al in heel veel spellen gefigureerd waarvan er niet één de moeite waard was om te spelen. Misschien dat 'een nieuw begin' een frisse start betekent...





CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT



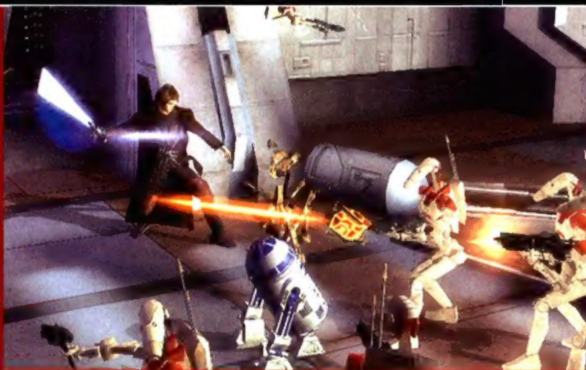
63 SINGSTAR POP

Haal die microfoons maar uit de kast, schraap je keel want je hebt weer een excuus om jezelf schor te zingen. Nieuwe liedjes en nieuwe modes zorgen ervoor dat Singstar Pop best de moeite waard is.



67 STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

De film al gezien en (toch) benieuwd hoe het is om in de huid van een Jedi te kruipen? Tja, daar zijn deze games natuurlijk voor gemaakt. Helaas vallen filmgames vaak behoorlijk tegen. Of dat met dit Star Wars avontuur ook zo is, laat Steven je weten.



64 BATTLEFIELD 2

Na een klein dipje met Battlefield Vietnam nemen EA en DICE keihard wraak met de echte opvolger. Genoeg gespeeld met World Of Warcraft? Battlefield 2 is online minstens zo verslavend!

73 PACPIX

Eerst zelf je eigen Pac-Man tekenen en hem dan door een niet bestaand doolhof loodsen met alleen je stylus? Het klinkt vreemd maar het speelt erg grappig en het lijkt de gewoonste zaak van de wereld als je eenmaal aan het tekenen geslagen bent.



71 BLOODRAYNE

BloodRayne 2 is schaamteloos simpel en weinig afwisselend. Toch, het plezier dat je zult ervaren bij het bloederig en bruut aanpakken van je vijanden maakt absoluut het een en ander goed.



★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey PU-mensen,
Even twee vraagjes:
1: Was Ed er niet afgelopen PU? er stonden namelijk behoorlijk wat spelfouten in...
2: Staat Guild Wars in de volgende PU?
grtz

Sledge | Internet

1 Ed was er wel maar kreeg de teksten zo laat binnen dat ie ze bijna ongelezen naar de vormgeving moest doorsturen. "Als het zo doorgaat" brieste hij "ga ik bij de Playboy werken; het schijnt dat daar iedereen wel op tijd klaarkomt... met z'n teksten". 2 Nee, in deze, baklap!

Hallo PU-luitjes,
Ik moet zeggen: ik ben al een erg trouwe fan van jullie blad sinds 2003. Toch heb ik enkele vragen voor jullie (komt ie dan hé).
1) Waar doe ik eigenlijk het beste aan om een Nintendo DS te kopen? In België, Nederland of China?
2) Wanneer komt de PlayStation 3 uit? (want ik ben mijn PS2 al aan het zat worden :-))
3) Wanneer zou de PU nog eens een andere lay-out krijgen? Kan ie tamelijk hard gebruiken :)
Met vriendelijke groet,

Jeroen Straetemans | Internet

*1 In Zimbabwe zijn ze op dit moment in de aanbieding bij een gameshop in de Koppensnellerstraat in Harare.
2 Op 13 april 2006 zo rond de klok van half negen, en dat is dan wel in de ochtend hè.
3 Heb je weleens naar je eigen uiterlijk gekeken?*

Yo Pu
Ik heb een paar vragen.
1. Wanneer komt de PSP in Nederland uit?
2. En hoe veel kost die dan?
3. Komt er dan ook een pakket met een game?
4. Wanneer komt Battlefield 2 uit?
Ik vind jullie blad great, want ik ben al 6 jaar lid.
Ga zo door!
De mazzel.

Niels Bakker | Internet

*1 1 September ligt de PlayStation Portable in de Nederlandse winkels.
2 Het apparaat gaat 249 Euro kosten, en dan krijg je er een opberghoesje, een memorystick, een set oordopjes, een batterijlader, een demo disc en een polsbandje bij.
3 Er is nog niets bekend over eventuele pakketten.
4 Als het goed is, moet ie rond dit tijdstip in de winkels liggen.*

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

AUTISME

Beste PU,
Laat ik mij allereerst even voorstellen; ik ben Rick van Dijk, 17 jaar en trotste broer van mijn 11-jarige autistische zusje. Aangezien autisme niet erg bekend is, zal ik even uitleggen wat het (ongeveer) inhoudt. Iemand met autisme heeft een stoornis waarbij alle contacten, vooral de sociale contacten erg moeilijk, zo niet onmogelijk zijn om te maken. Ook hoe autisten de wereld ervaren is heel anders dan bij een gewoon mens. Logica krijgt voorrang boven alles, voor emoties zijn ze bang.
Maar de laatste twee jaar heeft mijn zusje een nieuwe hobby: gamen. Controllers, consoles en games hebben geen geheimen meer voor haar. Een potje 'Cuben' doet ze graag en af en toe wordt zelfs de oude trouwe PSone weer eens ingeplugd. Met een potje Super Smash Brothers Melee maakt ze me genadeloos af. Bij Beyond Good & Evil verslaat ze de levelbazen met gemak.
Na zo'n fantastische uitspatting vraag ik haar wel eens: "Hoe doe je dat?" Waarna ik het simpele maar oh, zo ware antwoord krijg: "Gewoon de goede knopjes indrukken".
Maar voor mijn zusje is een game zoveel meer want nadat ze achter de Cube vandaan is gekropen, loopt ze naar haar kamer, neemt plaats achter haar bureau, en dan tekent ze. Nieuwe wezens voor in Metroid Prime, nieuwe karakters voor Zelda en allerhande Pokémon worden ontworpen, ingekleurd en bewaard in plastic mapjes.
Hoewel het erg cliché klinkt, moet ik toegeven dat dit ook mede door jullie blad komt. De felle kleuren en uitgebreide (p)reviews gecombineerd met een overweldigende hoeveelheid screenshots maakt dat jullie het enige gameblad zijn waar ze interesse in heeft. Vaak geeft een bepaald screenshot of een review van een game voor haar de doorslag of ze deze wil spelen.
Wat nu erg haar aandacht heeft zijn de koeien, tractoren en maïsvelden van, ja je raadt het al, Harvest Moon, waarvan de screens in de PU haar erg bevielen.
Ik wilde even aangeven dat zelfs voor een ongewoon, nee, speciaal gamertje, jullie erg belangrijk zijn.
Bedankt voor het lezen,

Rick van Dijk | Maarssen

Bedankt voor je ontroerende en leerzame brief. Het geeft ons echt een goed gevoel dat de PU zo in de smaak valt bij je zus (en we denken dat ze blij mag zijn met zo'n toffe broer). Voor jou een EA game naar keuze... en laat je zus maar beslissen welke het moet worden.

KONINGINNEDAG

Beste PU,
De laatste tijd is de kwaliteit van de Yo!Post flink achteruit gegaan door al dat gebash, dus laat ik maar even komen met iets leuks. Koninginnedag was dit jaar weer eens wrak hier in Zaandam. Het was juist een jaar waarin ik niks zou verkopen, dus mijn broertje en ik gingen eens even naar de stad toe lopen. En wat denk je, er was niks bijzonders. Waar er de jaren ervoor nog vele concerten werden gegeven, voor zover ik heb gehoord, was er dit jaar alleen maar baggermuziek.
Okay, dus we besloten weer terug naar huis te gaan, ik nog steeds balen om iets van vroeger (had ooit the Legend of Zelda 2: Adventures of Link weggegeven, de gouden cartridge editie nog wel!), vond mijn broertje opeens iets wat ik die dag al hoopte te vinden: een NES. NES? Is dat niet zo'n primitief ding? Voor de kleinere mensen onder ons wel, maar voor ons veteranen is het een soort van schatkist die je open doet en waar dan allemaal lekkere wijven uit komen enzo.
Dus, nu heb ik dus een NES voor maar een tientje gekocht. Ik voel me net als een kind dat een nieuw speeltje heeft gehad. In dit geval dus een oud maar klassiek speeltje.
Met vriendelijke groeten,

Gary Kertopermono | Zaandam

Je hebt die NES toch niet van Jeroen gekocht? Hij stond namelijk in z'n woonplaats Zaandam met allemaal oude kapotte gameconsoles op de koninginnemarkt.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



PSP BETER?

Sorry moest ff, maar toen ik naar de blootcover van PU 5 keek en toen ik begon te lezen, dacht ik dit klopt niet?!!? Tot mijn grote verbazing zag ik dat de PSP spellen betere beoordelingen krijgen dan DS spellen. Dit snap ik niet want als jullie alleen kijken of de touchscreen erin gebruikt wordt, vind ik dat raar. Moet een spel iets met de touchscreen hebben om goed te zijn? En graag niet zo'n antwoord van 'ga maar bij je mama klagen'.
PS: Ik vond de laatste PU verbetering minder goed want het was allemaal erg rommelig met soms wel vier reviews op een bladzijde maar verder ga zo door.

Tom Mesters | Internet

*De DS spellen die we op dat moment voorhanden hadden, speelden niet goed, dat was het voornaamste probleem. Dat lag deels aan de besturing van het touchscreen en deels aan de spellen zelf. Op de PSP speelde een en ander gewoon erg tof. Tja, daar kunnen we weinig aan doen. Maar wees gerust, er komen een aantal DS spellen aan die erg goed zijn en naar alle waarschijnlijkheid veel beter gaan scoren.
PS: We hebben die nieuwe indeling bedacht om nog meer reviews in de PU te zetten, en hoopten dat jullie dat oké zouden vinden. We krijgen echter meer klachten over deze nieuwe opzet dus we gaan daar nog eens kritisch naar kijken.*

YO!ART

Hier is nog een mooi plaatje van: Peach, Samus, Zelda, Link en Mario.
Ik noem het Nintendo in een ander jasje.

Thomas Bruin | Internet

Hoezo jasje?



GRAFFITI

Jullie zien dat er nog meer tevreden lezers zijn...

Loadrunner | Internet

We zijn zo trots als een aap met zeven lullen!





PU-BIKE

Heey PU gasten!,
Op www.powerweb.nl zag ik dat de nieuwe PU in de winkels lag dus ik op me fiets gestapt en naar de dichtstbijzijnde tijdschriftenwinkel gefietst. Daar aangekomen zag ik iets heel vets! Er zaten stickers bij de PU en die waren zeker vet. De PU heb ik gekocht en ben als een haas naar huis gefietst, thuis aangekomen heb ik eerst even snel het blad doorgebladerd en toen naar de stickers gekeken. Na een paar minuten besloot ik om ze op mijn fiets te plakken (staat best strak) en dat heb ik dus gedaan (zie foto). Zelf ben ik heel erg trots op het resultaat. Veel mensen kijken wel even als ik ze voorbij fiets, best lachuh is dat. Verder wou ik nog even vertellen dat toen ik laatst op het schoolplein stond met mijn fiets een van mijn vrienden zei: 'Hee Mark wanneer komt de nieuwe PU uit'? Ik zei tegen hem: 'Kijk maar effe op me fiets man daar staat het vast wel op'. Nog een dingetje: ga zo door met het blad, ik lees het elke maand weer met plezier! GA ZO DOOR!!!!!!

Mark Kerssens | Zaandam

Ed z'n kinderen dachten hun vader te verrassen door z'n nieuwe Laguna helemaal vol te plakken met die stickers. Nou, blij dat ie was...



GEWELDIG

Beste PU redactie,
Ik heb ongeveer twee weken geleden een PSP besteld via een importeur (lik-sang) met twee games. Ik had besloten om jullie raad op te volgen dus had ik gelijktijdig met m'n PSP Ridge Racer besteld, samen met Darkstalker Chronicle. Ik heb hem nu ongeveer een week en dat apparaat is echt geweldig!
Ik ben nu nog van plan om een 1gig memorystick aan te schaffen, maar ik wil er natuurlijk ook nog wat games bij. Dus welke games zouden jullie aanraden om te kopen? Ik neem aan dat jullie er al behoorlijk wat hebben dus leek het me wel logisch om het jullie te vragen. Alvast bedankt.

Greetz Jasper Berghoef | Internet

Voor de PSP raden we je aan om WipEout Pure te kopen of even te wachten op MediEvil: Resurrection, hou je van puzzelspelletjes dan is Lumines verplichte kost. Wat betreft voetbalspellen raden wij Fifa aan, hoewel je natuurlijk kunt wachten op PES.

STEVEN STRIKESBACK

Beste Steven,
Als fan van het eerste uur van het fenomeen Ghost in the Shell moet ik je melden dat je een forse fout hebt gemaakt bij het schrijven van de preview in het mei-nummer van Power Unlimited. De game is NIET gebaseerd op de eerste film en ook niet op het vervolg (Innocence), het is gebaseerd op een 24 afleveringen durende TV-serie die tot nog toe alleen in Japan en Amerika te zien is geweest.
Jammer genoeg rammelt onder andere daardoor jouw preview aan alle kanten (zeker dat minpunt!) alleen omdat je geen verdere informatie had of de moeite niet nam om het op te zoeken.
Om verdere fouten in de review te voorkomen, is het mijn plicht om je beter te informeren over de TV-serie en hiervoor bied ik een copy aan van de complete TV-serie op DVD. Het enige wat je hiervoor hoeft te doen is de lezer te informeren over je gebrek aan kennis in de preview kwestie en deze dus ook te wijzigen in de Power Unlimited van juni 2005.
Ik hoor het wel als je op mijn aanbod ingaat.

Laurents Verburg | Internet

Je hebt mijn preview niet goed gelezen. Ik vermeld dat de game (inderdaad) niet gebaseerd is op de films en alleen gebruik maakt van de licentie. De game speelt bepaalde scènes na maar het zijn niet de daadwerkelijke scènes uit de films. Dat was juist een punt van kritiek. Ik snap dan ook niet hoe de rest van de preview hierdoor rammelt. Wat er staat klopt, en heeft geen invloed op de rest van het stuk. Het aanbod van de DVD is overigens erg vriendelijk. Ik zou hier ook zeker op ingaan, als ik de serie niet allang gezien had.
STEVEN



MOEDER VS MOEDER

Aan Margaret van Ede,
Ik heb met verbazing je brief gelezen. Ik ben ook moeder van een zoon van 16 die het blad leest, zelfs mijn man leest hem trouw. Ik vind je verhaal verschrikkelijk overdreven en kan me niet voorstellen dat jij weet wat je zoon allemaal uitspookt. Hij zou zijn slechte manieren niet van vrienden, klasgenoten, familie of andere dingen uit zijn omgeving hebben?
Nou, je kunt mij niet vertellen dat jij als moeder weet wat jouw zoon 24 uur per dag doet. Als dat wel zo is, heb ik medelijden met Joris. Heb je je weleens afgevraagd wat je brief teweegbrengt op de school waar hij heen gaat?
Zet je jezelf (en nog erger Joris) niet gigantisch voor schut bij zijn vrienden en klasgenoten?
Ik zou me rot schamen voor een moeder als jij die zulke brieven schrijft naar Power Unlimited. Je zoon moet de ruimte krijgen om zich te ontwikkelen en te puberen, daar hoort ook schuttingtaal bij. Ben je zelf niet "jong" geweest? Ik kan je maar één advies geven: laat Joris lekker de Joris zijn die hij is.
En wat de Power Unlimited betreft: ga lekker door met jullie blad, want ik denk maar zo: beter een tevreden lezer dan een onruststoker. Joris, heel veel leesplezier en succes met gamen.
Met vriendelijke groet,

K.Hamringa | Internet

Wow, een heuse bitchfight met moeders in de hoofdrol!

BROMMENDE PLAYSTATION

Yooo Pu leden,
Ik wou even iets zeer vreemds aan jullie vertellen. Ik heb een PC en een PlayStation naast elkaar in mijn slaapkamer staan. En ze zijn wedstrijdjes tegen elkaar aan het houden. Het klinkt gek, maar het is vreemd genoeg waar. Ik heb geen idee waar het vandaan komt, maar (vooral) mijn PC reageert fel als de PlayStation netjes zijn werk doet. Ik zal enkele voorbeelden noemen; als de PlayStation aanstaat, gaat mijn PC hard trillen en brommen zodat de PlayStation overslaat (mijn bureau is ook niet zo stevig), vanzelf het CD-laatje open gaat (echt waar, dat doet hij elke keer) en als ik mijn mp3 lijst op stop hebt gezet en ik ben even weg geweest, staat hij weer vrolijk door te draaien.
Mijn PlayStation vind de PC ook helemaal niks en laat dat wel eens merken door ook flink te brommen. Wat is er toch aan de hand??? Zal het door storingen komen ofzo?
Groetjes,

Jasmijn van Dorp | Zwijndrecht

Vermoedelijk heb je te veel Microsoft programma's op je PC draaien, en zo'n PC moet je inderdaad niet naast een Sony PlayStation zetten.

★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey PU, even een vraagje: doen jullie nog een review van Alien Hominid? Als jullie niet weten waar ik het over heb, moeten jullie het heel rap eens gaan opzoeken want het is de allereerste internet flash game die naar de consoles is vertaald in een oldschool 2D-actie game à la Metal Slug. Het is een budgetgame voor zover ik weet, en het online level was ontzettend cool, dus ik wacht alleen nog op jullie mening voordat ik definitief tot de koop overga.

Marco Kuis | Internet

De titel zegt ons weldegelijk wat. Helaas is er nog geen Nederlandse uitgever gevonden die het spel hier uit wil brengen. Erg spijtig want het is inderdaad een hele toffe game.

He mensen en ander levend iets daar op de redactie.
Ik had nog even een paar vraagjes:
1- Wanneer komt Digimon Wolrd X ook wel bekend als Digimon Wolrd 4 hier uit?
2- Wanneer komt Star Craft Ghost hier uit?
3- Wanneer komt Conker voor de Xbox hier uit?
4- Wanneer komt Kameo?
5- Weten jullie wanneer de Xbox 2 hier uitkomt (of hoe hij ook mag gaan heten)?
6- Ik weet dat jullie niet al te positief tegenover het branden van games staan, maar hoe zit dat dan met het zogenaamde MOD'en, wat vinden jullie daar van?
7- Ik heb gehoord dat er een GBA 2 aankomt, kunnen jullie dit bevestigen?
8- Ik zou uiteraard wel brief van de week willen worden maar ja dat gaat zomaar niet he!
Vriendelijke groet,

G. Bloembergen | Internet

1 Digimon Wolrd kennen we niet.
2 Eind van dit jaar zou deze game in de winkels moeten liggen.
3 Die moet je nu kunnen scoren.
4 Dat wordt een launchgame voor de Xbox. 360. Dus als die machine hier te koop is, kun je Kameo ook scoren.
5 Eind van dit jaar, aldus Microsoft.
6 MOD'en houdt de PC markt levendig.
7 Lees de E3 Special.
8 Bij deze ben jij brief van de week.

Hey PU kheb 2 vraagjes voor jullie:
1. Is het verstandig om een PSP in Amerika / op Ebay te kopen?
2. Kun je de Europese spellen van de PSP ook op een Amerikaanse spelen?

Jelle Bollen | Internet

1 Je kan het doen, maar bedenk dan dat je geen garantie in Nederland hebt.
2 De spellen zijn universeel dus da's geen probleem. Alleen films hebben een regiocode meegekregen. Je kunt dus geen Amerikaanse films kijken op een Europese of Japanse PSP en geen Japanse / Europese films op een Amerikaanse PSP.

GOD OF WAR



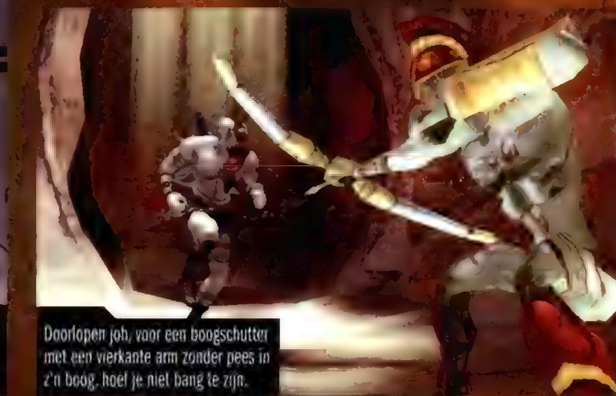
Aan de westkust van Californië is een goddelijk avontuur geschapen dat zich kan meten met het beste werk uit Japan.



Zo'n beetje die sleer als je maandagochtend vroeg de laatste meters naar het VNU-gebouw aflegt.



Ook na al die maanden had ze nog steeds niet door dat iemand haar zoetjes voor dieetpillen had verwisseld.



Doorlopen joh, voor een boogschutter met een vierkante arm zonder pees in z'n boog, hoef je niet bang te zijn.

Als een mens in onmiddellijke doodsnood verkeert, resten hem niet meer dan twee opties: vechten of vluchten. Ik kies voor het laatste.

Ik vlucht in goede manieren, de beleefde groet, de illusie van beschaving.
Ik klamp mij vast aan het afgesplitste meten van de wetenschap, vlei mij neder in het zachte bed van religie en vrouwelijk vlees. In de armen van mijn liefste vergeet ik mijn vonnis, ik drijf op een zee van bier, golven van whisky, naar mijn sterfdag.
Ik vlucht in een stroom van woorden.
Ik vlucht in videogames. Ik heb ze nodig, zoals ze mij nodig hebben. Maar het water van de Lethe raakt uitgewerkt.
Mijn vertrouwdheid met de illusie zorgt dat de grond eronder verdwijnt. Zeldzaam is het nog, dat ik vaste grond onder mijn voeten voel, dat ik kan staan en lopen, dat ik opga in de illusie. Een game als God of War is zeldzaam.
Ik vlucht in God of War.

BLOEDDRONKEN ZEGETOCHT

Net als ik is Kratos een sterveling op aarde, een pion in het wrede spel der goden. Hij is echter niet het type om te vluchten. Hij is een vechter.
Dienend als kapitein in het Spartaanse leger voert Kratos het commando over vijftig man. Terwijl zijn reputatie als onverschrokken geweldenaar hem vooruitsnelt, sluiten meer Spartaanse soldaten zich bij hem aan. Uiteindelijk voert hij het bevel over een onstuitbaar leger van duizenden ijzerdragende Spartanen. Moordend en plunderend trekken ze een spoor van chaos door Griekenland en omstreken. Als ze in hun overmoed te ver zijn afgedwaald naar het noorden, komt aan hun bloeddronken zegetocht echter een abrupt einde. Het leger van Kratos wordt in stukken gehakt door een stam van woeste barbaren.
Want in het noorden, daar wonen de echte mannen, weet ik als Assenaar.
Tegen de grond geslagen door een boom van een brute barbaar, weigert Kratos zijn sterfelijkheid te accepteren. Hij richt zijn blik omhoog en aanroept Ares, de oorlogsgod die hem tot dan toe nog nooit in de steek had gelaten. Ares hoort hem aan en vernietigt het barbaarse leger.
Kratos heeft wederom gezegevierd, maar zijn ziel is hij kwijt, verkocht aan Ares, de god van de oorlog. Zoals Faust zijn ziel verkocht aan Mefisto. Meestal pakt zoiets niet goed uit...

KARTELMESSEN

Als je op het dek van een gestrand schip aan dit spel begint, heeft Kratos al tien jaar gemoord in trouwe dienst aan de goden. Je voelt meteen hoe ervaren hij is.
De zombiesoldaten die aan boord klimmen, krijgen het zwaar te verduren. Door simpelweg op de knop met het vierkantje te blijven rammen zwiep je de kartelmessen die met kettingen aan je armen zijn verbonden, als een keurslager door het beeld en de lichamen van je belagers.
Moeilijk is het niet maar het voelt meteen stoer, krachtig, spannend. Het is het grimmige en krachtige uiterlijk van Kratos, de trefzekere manier waarop hij beweegt, een combinatie van dit en meer. Je voelt het meteen, dit is niet zomaar een hakspel. Terwijl de golven tegen de boeg beuken en de regen tegen het dek slaat, verdrink je in de roes van het doden.

NAAR BINNEN

Na drie dozijn slachtoffers verschijnt een wit glimmertje bij een luik in het dek.
Als je ernaartoe loopt, verschijnt onder in beeld een icoontje van de R2-knop dat op en neer beweegt. Je snapt meteen dat je herhaaldelijk op deze knop moet drukken om het luik te openen.
Dit voelt net iets beter dan een enkele keer drukken. Alsof je iets meer zelf moeite moet doen, een bepaalde inspanning moet verrichten om het luik te openen. Je weet dat het ook fout kan gaan.
Het is kenmerkend voor de manier waarop veel dingen in dit spel op zichzelf beschouwd misschien niet zo bijzonder zijn, maar gevoelsmatig toch net iets beter overkomen dan gebruikelijk.
Een ontwikkeltijd van een jaar is normaal voor een

GOD OF WAR 2

Een goddelijke game als God of War verlangt natuurlijk een sequel, en daar wordt dan ook al hard aan gewerkt. Het verhaal gaat naar alle waarschijnlijkheid over de broer van Kratos die zich door hem verraden voelt.
Speltechnisch is de kans groot dat een powerup die eigenlijk in deel één had moeten zitten nu wel goed kan worden ingepast: The Wings of Icarus. Inderdaad, hiermee is het mogelijk om te vliegen, wat vast en zeker voor een heel ander spelgevoel zal zorgen. Wij zijn nu al in de wolken.



"Nee schat, hier is die roltrap ook al niet."

SCE STUDIOS SANTA MONICA • SONY COMPUTER ENTERTAINMENT • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • US.PLAYSTATION.COM


Bij dit soort inspanningen moet je blijven doorademen anders spuiten de aambeien gewoon je broek uit.


Die Kratos is echt zo'n gast die roept "Ik trek de kop van je romp" en het dan ook doet!


Eigenlijk wilde Kratos een beroemd abstract schilder worden...


Op een of andere manier wilden die vrijdagmiddag-BBQ's maar niet echt gezellig worden.

Bij lange gelede bussen staat dan altijd 'pas op, zwenkt uit.'

spel als dit, maar aan God of War is ruim drie jaar geveild en geslepen onder leiding van enkele zeer getalenteerde mensen, en dat kun je zien, voelen en horen.

Wild tromgeroffel voegen zich bij de blazers en de opzwepende koormuziek.

In de wit-rode huid van Kratos open je het luik diep grommend en met gespannen spieren. Je gaat naar binnen.

ONZICHTBARE GODEN

Binnen staat de camera een beetje scheef. Je bevindt je immers aan boord van een gestrand schip. Je kunt de camera niet rechtzetten. Je kunt de camera ook niet om je spelfiguur heen laten draaien met de tweede analoge stick, zoals in vrijwel elke action-adventure die tegenwoordig uitkomt.

In God of War houden de onzichtbare goden van Sony's studio in Santa Monica de regie strak in handen. Zij bepalen de weg waarlangs je belevingen lopen, en hoe dit in beeld wordt uitgedrukt.

WREDE MOVE

Als koppen van zeemonsters zich door de vloer onder je voeten boren, wordt een minigame-achtig spelelement geïntroduceerd. De kop van de draak ligt na enkele welgemikte slagen plat op het dek, erboven is een icoontje van de cirkel-knop verschenen. Je drukt op de knop en ziet hoe Kratos zijn messen in de monsterkop haakt en de kop tegen de muur ramt. Er verschijnt een driehoekje, als je die snel genoeg hebt ingedrukt wordt een tweede wrede move uitgevoerd.

Dit facet wordt later in het spel vaker en verdergaand toegepast en het werkt uitstekend als variatie op het direct gestuurde hakwerk.

BIZARRE BOUWSELS

Na het verslaan van de drakenkop moet je een gat in de vloer passeren door als een koorddanser over een smalle balk te lopen. Aan de overkant tref je een gevangene waar je desgewenst mee kunt praten. Iets verderop moet je een kist verschuiven om op een platform te kunnen springen.

Ik noem dit soort dingen even om de illusie te doorbreken dat dit enkel een vechtspel is, het is net zo goed een avonturenspel.

Je avontuur voert door bergachtige landschappen naar prachtige steden en sfeervolle tempels. Je ondergaat de glorie van Athene, met reusachtige standbeelden die soms ook tot leven komen. Je waagt je in de bizarre bouwsels van een waanzinnig geworden architect wiens familieleden een macabere sleutelrol (hèhè) spelen in het verhaal. Je baant je een weg door een zandstorm om de lokroep van de sirenen te volgen. Je bewandelt een pad vol beproevingen door een bloedrood Hades, terwijl vers gestorven mensen rondom je, zich krijsend in de diepte storten.

RODE ACCENTEN

Van tijd tot tijd wordt een stukje van het verhaal verteld in een wonderschoon filmpje. In zo'n filmpje zie je bijvoorbeeld hoe Kratos wordt overschaduwd door de barbaar die hem eigenlijk had moeten doden. Middels een ander filmpje kom je te weten hoe bepaalde gruwelijke beelden in het hoofd van Kratos zijn geraakt.

Na zo'n filmpje doet de beeldkwaliteit een stapje terug om een bestuurbare situatie in beeld te brengen. Dit stapje terug is echter niet de sprong die je zou verwachten.

De bestuurbare beelden zijn de mooiste die ik ooit heb gezien op de PS2. Niet alleen door de technische finesse die uitgestrekte vergezichten en overtuigende lichtval mogelijk maakt maar vooral ook door de artistieke kwaliteiten van art director Terry Smith.

Door mooie dingen te doen met kleurschema's worden de emoties van de speler treffend beïnvloed. Buitenomgevingen zijn overwegend warm

GRIEKSE MYTHOLOGIE IN VIDEOGAMES

De verstenende blikken van Medusa, het labyrinth van de Minotaurus, de drie koppen van Cerberus, wij gamers hoeven niet naar school om te leren over Griekse mythologie.

Op de NES verscheen bijvoorbeeld al een toffe, Zelda II-achtige adventure die Battle of Olympus heette, waarin de speler zich een weg moest banen door een mengelmoesje van Grieks-mythologische plaatsen, monsters en voorwerpen. Ook games als Kid Icarus, Rygar en - meer recentelijk - Spartan: Total Warrior en God of War putten rijkelijk inspiratie uit de veelomvattende oud-Griekse en Latijnse geschriften. In feite kan de hele typische videogame-structuur van zoektochten met beproevingen en eindbazen worden teruggevoerd op de archetypische heldenreizen van Jason, Theseus, Perseus, Hercules en Odysseus in de Griekse mythen. Hier zijn voor weinig geld genoeg mooie en toegankelijke boeken over te vinden, bijvoorbeeld bij De Slegte of van die witte boekenwinkels. Haal er eens een in huis, daar krijg je geen spijt van!

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 10 REPLAY 9 GAMEPLAY 9

92 SCORE



Die gaat een claim indienen omdat er geen bordje 'wet floor' is geplaatst.



Zegt die muis tegen die olifant...

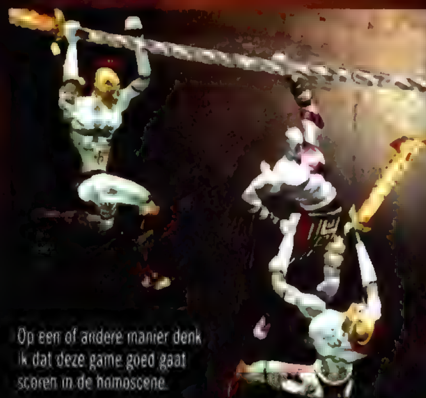
"DANSEND OP DE DODEN VERBRIJZEL JE BOTTEN, HAK JE LICHAMEN IN STUKKEN EN TREK JE HOOFDEN VAN ROMPEN."

geel en overbelicht, binnen is het vaak koud en blauw, de rode accenten op de muren mag je zelf aanbrengen.

Ook het artwork van Charlie Wen is krachtig en luguber en meer dan eens verrassend mooi maar dat had je misschien al gezien in de screenshots op deze pagina's.

De kwaliteit van de muziek is fenomenaal, de soundtrack zou je niet bij een videogame als deze maar bij een grote avonturenfilm als Gladiator of Indiana Jones verwachten. Het roept een sfeer van constant dreigend gevaar op, en brengt je tegelijk in de stemming om actie te ondernemen.

Ook mensen die normaal gesproken niet (meer) zoveel met videogames hebben zullen hiervan genieten.



Op een of andere manier denk ik dat deze game goed gaat scoren in de homoscene.



Daar wordt dit plaatje ook liever op z'n kop bekeken, vermoed ik.

RODE ZIELEN

Op niveau Mortal (gemakkelijk) is dit avontuur door iedereen te voltooien. Ervaren spelers zullen sneller vorderen en kunnen desgewenst de diepere lagen van Kratos' gevechtskunst doorgronden in de moeilijkere spelstanden. Er is veel mogelijk.

Je kunt schier eindeloze combinaties maken, vijanden omhoog zwiepen en ze achterna springen voor nog meer treffers, tegenstanders vastgrijpen en pirouettes maken met uitgestrekte messen als een levende blender. Je kunt op bepaalde momenten een subtiele vertraging in een combo lassen door een knop wat langer ingedrukt te houden.

Ter verdediging kun je aanvallen blokkeren en ontwijkend wegrollen met de tweede analoge stick. Overwonnen tegenstanders laten rode zielen achter die als ervaringspunten gelden. Als je er genoeg hebt verzameld, kun je een wapen of magiesoort van Kratos versterken. Hierdoor komen soms nieuwe moves beschikbaar.

Dit alles is soepel, vloeiend en intuïtief bestuurbaar, maar tegelijkertijd ook hard, rauw, bloederig en krachtig.

Dansend op de doden verbrijzel je botten, hak je lichamen in stukken en trek je hoofden van rompen.

KUTTERIGE HALSKETTINGEN

Soms vervalt God of War te veel in herhalingen. De eerste keer dat je in een ruimte wordt vastgezet met twee Minotaurus-achtige wezens is erg spannend maar als je een uurtje verderop wordt opgesloten met vier van die creatures, kun je alleen maar diep zuchten. Natuurlijk is dit soort messenvoer goed te gebruiken om je nieuwe moves en combo's op uit te proberen maar daar hadden de makers ook frisser voelende situaties voor kunnen verzinnen.

Soms bekruipt je ook het idee dat een optionele plattegrond met een richtingaanwijzer handig zou zijn geweest of gewoon een nog rechtlijniger spelstructuur. In dit soort games moet je de speler niet te lang laten zoeken.

Neem bijvoorbeeld het gedeelte waarin je die kutterige halskettingen moet zoeken van Hera en Aphrodite. Dit hoofdstukje zit zo verschrikkelijk onlogisch in elkaar dat ik hier maar even een tip geef: voor die tweede ketting moet je weer terug gaan, over die draaibrug. En vooral niet opgeven, want het volgende level is weer fantastisch!

DIEPERE DELEN

Een game als God of War speelt in op de lagere emoties van de mens. Hoewel, nee, lagere is niet het goede woord, diepere is beter. Het zijn de diepere delen van de mens, de meer authentieke, dierlijke delen die er in God of War eventjes, een klein beetje, mogen zijn. Het mag even stromen, en dat voelt goed. Er zijn geen werkelijke gevolgen, geen slachtoffers, geen consequenties.

Als de eerste blote borsten in beeld verschijnen moet je misschien even dealen met het eridofobe gezeik van je moeder maar als je het geluid van brekende botten en schreeuwende stervelingen maar hard genoeg zet, dan heb je daar ook geen last meer van.



"Haha, dat wist je niet he? Dat m'n andere oog op m'n rug zat".

TIPS

Geheime boodschap.

Vernietig eerst, met de Lance of Furies, de beelden van de Minotaurussen en Ares in de troonzaal van de Olympus. De geheime boodschap is een telefoonnummer en valt gemakkelijk te zien. Bel dit telefoonnummer om je opgehemeld of afgekraakt te horen worden.

In het begin van Act 2, zijn er twee dames op je schip. Bij hen kun je een minigame starten. Maak dit goed af en je krijgt een hoop Red Orbs. Voor de potjes die je erna nog speelt krijg je vijf Red Orbs per keer.

Er zijn twee Muse Keys te vinden in het spel. Zij geven toegang tot een kamer in de Ring van Pandora. De eerste ring is te vinden achter de deur van Poseidon. Hierachter bevindt zich een breekbare muur. Ga hier doorheen en je komt in een kamer met een aantal vijanden en een kist. In de kist zit de eerste sleutel. De tweede sleutel kun je vinden op Poseidons challenge. Op het hoogste punt als je aan het klimmen bent, moet je proberen naar rechts te klimmen, je komt dan bij een andere richel met de desbetreffende schatkist.

Met de twee sleutels kun je een kamer openen waarin een hoop te verdienen valt. Twee Soul Orbs en drie levensfonteinen onder andere.

Deze tips werken in de US-versie. Check zelf of dat in de Europese versie ook 't geval is.

SCE STUDIOS SANTA MONICA • SONY COMPUTER ENTERTAINMENT • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • US.PLAYSTATION.COM

WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Toch lastig, een nieuwe Niels bij de PU. En dan ook nog een die 't Hooft als achternaam heeft. Terwijl Niels toch echt 't hoofd is bij de PU. Als je begrijpt wat wij bedoelen.
■ Ed stelde al voor om oude Niels, SeNiels te noemen maar we hebben voorlopig besloten om Niels 't Hooft voortaan als Mini Niels door het leven te laten gaan.
■ Uit een onderzoek van Nielsen (nee, niet Niels & Niels, maar een Amerikaanse onderzoeksbureau) blijkt dat mannen steeds vaker games kopen. Alleen DVD's zijn nog populairder.
■ Dat is op zich niks nieuws, wel dat een kwart van de gamers inmiddels al ouder is dan 40 jaar. En wij kennen naast onze Ed toch echt niemand met een 65+ kaart die regelmatig de PS2 of GameCube aanzet.
■ S.T.A.L.K.E.R., de shooter waarvan Boris en J.J. in 1864 zeiden dat het een topper werd, doet er alles aan om de eretitel van Daikatana, namelijk die van langst uitgestelde game ooit, over te nemen. Het spel schijnt nu naar 2006 te worden doorgeschoven.
■ En zeg nu zelf. Hadden jullie ooit gedacht dat je eerder op de Xbox 360 of PS3 zou spelen, dan dat je aan het knallen zou slaan in Tsjernobyl...
■ Overigens moeten ze deze vertraging ook nog even melden aan de uitgever van het spel, THQ. Bij het schrijven van deze tekst stond op de THQ-site namelijk gewoon vermeld dat de shooter in de winkels lag.
■ Ja, vind je het dan gek dat je een financieel slecht jaar achter de rug hebt.
■ Juiced heeft opnieuw een bedenkelijke primeur te pakken. Was het al de eerste game die zowel voor als na het cancellen uitgesteld werd, nu is het ook het eerste spel dat in sommige bladen bij de tweede launch een slechter cijfer krijgt dan bij de eerste.
■ Dan is natuurlijk wel de vraag: hebben we hier te maken met een sukkelige developer of veranderen sommige journo's binnen een half jaar compleet van inzicht?
■ De wonderen zijn de wereld nog niet uit. EA heeft een slecht kwartaal achter de rug. Is net zoiets als het nationale voetbalelftal van Brazilië, dat drie maal achtereen van Andorra verliest.
■ Maar medelijden met EA hoeven we niet te hebben hoor, ze trokken het afgelopen boekjaar maar liefst 3 miljard dollar binnen. En met de nieuwe Medal of Honor en Battlefield 2 op komst, droogt die geldstroom allerminst op.
■ Hoe zit het nu met de Phantom, die console/PC die een aanval op de gevestigde orde zou gaan doen? Nou, als we naar de aandelenkoers van de maker van het bakkie, Infinium Labs, kijken niet al te best. Een aandeel IL is nu 0,15 dollarcent waard. En daar kan je niet eens meer een trekdrop voor kopen.

MAIL VAN DE MAAND



Elke maand plaatsen we onverkort een e-mail-uitwisseling tussen willekeurige redactieleden. Alles is letterlijk zo geschreven...

JURJEN: Hallo allemaal,
Hieronder mijn schema voor de E3. Hierop staat mijn telefoonnummer (in VS), het adres van mijn hotel en de plaatsen en tijden dat ik ergens ben (handig als je me wilt spreken, dan weet je op welke party ik zit).
Ik heb donderdagavond nog een gat in mijn agenda en hoop dat grote Niels die gaat vullen met een PU-etentje, zodat we elkaar wat beter kunnen leren kennen ;-)>
Zoals jullie weten kan ik volgende week helaas niet aanwezig zijn op de redactievergadering in LA. Daarom wil ik hier nu alvast een bijdrage aan leveren, en wil middels aangehecht mailtje. Hierin opper ik een paar ideetjes voor de Daily Gamer, en geef ik aan welke E3-titels ik graag zou willen bespreken in PU.
>>>>>>
BORIS: Mag ik commentaar geven op jouw onderwerp over 'leuke aankopen tijdens de E3'? Zoiets als: Boris vindt Jurjens Mario baseball pet gay omdat omdat Mario geen kont schopt maar kont bonkt!
Boris van de Ven
Blammo TV
Rigakade 1
1013 BB, Amsterdam
The Netherlands
>>>>>>
JJ: Als iemand anders door dit soort dingen in de stemming raakt, roep alvast wat! Vooral het streven om de Daily Gamer nog beter en leuker te maken dan die van vorig jaar, vereist flink wat interactie. Roep vooral ook dingen die niet leuk zijn, wellicht dat anderen de leukigheid nog kunnen toevoegen in de reacties
>>>>>>
JURJEN: Kijk, het begint al een beetje leuk te worden!
>>>>>>
BORIS: Ik weet eigenlijk geen dingen die niet leuk zijn. Sorry,
Boris van de Ven
Blammo TV
Rigakade 1
1013 BB, Amsterdam
The Netherlands
>>>>>>
JURJEN: Hé Boris, tik je dat hele adres voor elk mailtje opnieuw in, of gebruik je een cheat?
>>>>>>
BORIS: Het heet reply all. Volgens mij hebben ze dat in Assen ook wel, toch?
Boris van de Ven
Blammo TV
Rigakade 1
1013 BB, Amsterdam
The Netherlands
>>>>>>
NIELS H.: Jurjen bedoelt je signature. Denk ik.
Ik ben vaak in Assen op bezoek geweest, ken de logica een beetje.
>>>>>>

COPY-PASTE




Deze maand aandacht voor het schaamteloze kopiegedrag van Namco's straatracing game Street Racing Syndicate, zoals we in PU 4 al in een klein kadertje in de review meldden. Nu lijken tuning racegames natuurlijk al snel op elkaar maar Namco gaat zelfs zover om het filmpje van NFS: Underground 2 te kopiëren. In beide gevallen zien we een sexy meisje dat het startschot voor een race geeft aan twee tegen elkaar strijdende wagens.
En ook het artwork is gejat! Wat had Underground 2 ook alweer? Een sexy dame die haar handen nonchalant om haar broekrand liet rusten. SRS heeft op de hoes nagenoeg hetzelfde! Men gaat iets verder door het slipje van de dame deels te onthullen maar voor de rest is het wel behoorlijk gênant allemaal.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
PLAYSTATION 2		
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	81	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
XBOX		
[illegible]	93	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	83	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
GAMECUBE		
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
GAME BOY ADVANCE		
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
NINTENDO DS		
[illegible]	85	[illegible]
PSP		
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]

COMMENTAAR GAMES STEEDS SNELLER IN DE BUDGET

Games zakken steeds sneller in prijs. Neem NBA Street V3; de game kwam 18 februari uit en begin mei was ie voor 30 euro te koop bij de keten die beweert "Gratis Platen" weg te geven. Het spel heeft dus nog geen drie maanden voor full price in de winkels gelegen. Prince Of Persia: Warrior Within gaat volgens redelijk normale procedure in de midprice. Begin december 2004 verscheen de game en 26 april 2005 zakte het prijskaartje met de helft. Bijna vijf maanden lag het spel voor full price in de shops. Dat is tegenwoordig redelijk gangbaar.

Het verlagen van prijzen van games heeft twee redenen. Een uitgever heeft genoeg titeltjes van Game X verkocht, heeft lekker winst gemaakt en stimuleert een tweede fase van de verkoop door de prijzen te verlagen. Afwachtende en twijfelende gamers worden alsnog over de streep getrokken. Maar het kan ook zijn dat een game niet goed verkocht heeft en dat men paniekerig alsnog gamers probeert te lokken met lagere prijzen. En dan heb je nog groothandels die tegen de regels in, grote partijen opkopen en vanaf dag één al onder de gangbare prijzen gaan zitten. Dit alles maakt het voor de gamer steeds lastiger in te schatten waar en wanneer games te kopen. In principe juich ik het toe wanneer games goedkoper worden als dat betekent dat meer gamers uiteindelijk met een topspel in aanraking komen. Maar wanneer games gedumpt worden omdat het spel aanvankelijk al niet goed verkocht, is dat uiteindelijk negatief voor de markt. En stel dat je NBA Street V3 maart dit jaar kocht voor full price, dan voel je je twee maanden later toch een beetje in de zak gescheten.

En dan zijn we nog de games vergeten te noemen die meteen al als budget in de winkel gezet worden. Denk aan titels als NARC, Spy vs Spy, Scaler enzovoorts.

Het moge duidelijk zijn dat er qua prijsstelling een boel aan de hand is. Met steeds meer games (op de E3 zo'n dikke 1000!) en meer platformen (nieuwe handhelds, next gens) dreigt een overkill aan titels, als dat er al niet is. En als het aanbod de vraag meer en meer overstijgt, zullen de prijzen steeds sneller zakken. Daar hoef je geen economie voor gestudeerd te hebben...

JAN


NARC
NBA Street V3

PRIJS VOOR MOOIE INTROFILM?

De Duitse ontwikkelaar Sunflower is onlangs met de PC game Knights of Honor in de prijzen gevallen en wel tijdens het FMX Echtzeit Film Festival dat dit jaar voor het eerst gehouden werd.

Knights of Honor won twee prijzen, te weten in de categorie 'Best Intro Professional Games' beter bekend als de Animago Award en in de categorie 'Best Cut Scene'.

Leuk voor onze oosterburen alleen jammer dat hier in Nederland bijna niemand die game gespeeld heeft en dat die prijzen eveneens niemand wat zegt. Bovendien, what's next... prijzen voor het mooiste packshot? De best ontworpen handleiding?



SONIC ONLINE RPG

[illegible]
Honderden Sonic figuurtjes in verschillende kleurtjes die over een grote wereld rondsprinten? Of speelt de ene groep de slech- [illegible]



IN DE BUDGETBAK

We gaan jullie voortaan middels dit rubriekje maandelijks op de hoogte houden van interessante budgetgames. Zo zijn de volgende titels onlangs in de uitverkoop gegaan.

Wat	Platform	Prijs
Prince of Persia: Warrior Within	GameCube, PS2, Xbox, PC	€ 29,99
Ghost Recon 2	PlayStation 2, Xbox	€ 29,99
Far Cry	PC	€ 19,99
Burnout 3: Takedown	PlayStation 2, Xbox	€ 29,99
FIFA 2005	GameCube, PS2, Xbox, PC	€ 29,99
NBA Street V3	GameCube, PS2, Xbox	€ 29,99
NFL Street 2	GameCube	€ 29,99



STAR WARS OVERDOSE

Er schijnt een nieuwe film van Star Wars uit te zijn en we zullen het weten ook. De game-industrie is massaal op Star Wars en Episode III gedoken en knalt er de ene na de andere game uit. Deze maand kregen we binnen: **Lego Star Wars**, **Episode III: Revenge of the Sith** PS2, Xbox, **Episode III: Revenge of the Sith** DS, GBA. En dan hadden we kort geleden al **KOTOR: The Sith Lord** en **Star Wars: Republic Commando** getest. Vijf games van een en dezelfde licentie in pak 'm beet een maand of vier.

Is dit een voorbode van de nieuwe zakelijkheid in de game-industrie? Ik ben bang van wel. De games verkopen namelijk allemaal erg goed en nemen her en der zelfs top-3 posities in. En dat gegeven bevestigt het denken van de industrie: de massa bereik je het best door een licentie aan een spel te hangen. Het aantal sequels en licentiegames op de E3 is nog nooit zo groot geweest.

En dat is jammer want hoewel we de industrie dit succes zeker gunnen, zal het wel de durf en de creativiteit bij de developers gaan afstompen. Je krijgt immers niet zo snel meer geld los voor een nieuw, gewaagd product.

Aan de andere kant moeten we ook weer niet te veel zeiken; alle vijf genoemde games zijn allesbehalve afgeraffelde misbaksels en bieden de fan waar voor het geld, en dat hebben we in het verleden wel eens anders meegemaakt.

Als deze kwaliteitsverhoging ook een teken van de nieuwe zakelijkheid is, dan zullen we voortaan ietsje minder hard mopperen als filmgame 26838778 uitkomt.



POWERSPY

- Bandai heeft ontwikkelaar Namco overgenomen. Zal voor velen een schok zijn, want hier kennen we Namco wel en Bandai een stuk minder.
- In Japan zijn deze laatste gasten echter huge...dankzij Dragonball Z. In totaal zijn 1,7 miljard drakenballen neergetikt voor deze deal.
- Je kon er natuurlijk op wachten, maar er komt een Schnappi game. Dankzij Mindscape. Over het spel is nog weinig bekend maar je hoeft geen licht te zijn om uit te vissen dat het een soort vage 3D platformer zal worden waar je met dat infantiele groene vel met tanden, kunt springen en puzzelen.
- Ruim een maand voor de E3 gaf Bill Gates in een speech aan dat niet de PS3 maar de Xbox 360 de leider in de console-markt zal gaan worden. Afgezien van het feit dat we denken dat Bill maar eens naar de opticiën moet gaan voor een nieuwe bril, is het wel een uitspraak die van lef getuigt.
- Sony sneerde meteen terug door te melden dat de '3' in PlayStation 3 niet stond voor de derde PlayStation in volgorde, maar voor 'drie keer sneller dan Xbox 360'.
- En als wij Sony waren, hadden wij daar meteen aan toegevoegd dat de 360 bij Xbox niet stond voor het ronde logo, maar voor de 360 dagen dat Microsoft leider zou zijn in de consolewars. Daarna zal de PS3 overal verkrijgbaar zijn en staat Sony weer op de vertrouwde plek.
- Ook dit jaar wordt de E3 overspoeld door een enorme berg games uit het Oostblok. Echt beduidend meer dan developers uit het Westen produceren.
- Nu J.J. regelmatig in het Oostblok vertoeft, weten we waarom. Het gemiddeld maandloon ligt daar rond de 150 euro. Zet dat tegen over een Westerse programmeur die toch al gauw 2000 euro per maand kost en je weet meteen waarom het Oostblok meer kan produceren.
- Ook een nieuwe trend: een game uit laten komen en een week later meteen de sequel aankondigen. Pariah 2 komt er namelijk al aan.
- Laatst kregen we een vraag van het weekblad Panorama wat de drie beste verkochte Nederlandse games aller tijden waren. En pas toen kwamen we er achter hoe blij we moeten zijn met Guerilla's Killzone. Want zonder dat spel hadden we toch echt A2 Racer moeten zeggen. Een game die in Nederland big time scoorde en in andere landen onder andere namen werd uitgebracht.
- Dan de quiz-vraag van de maand: wie stond er op drie?
- Age of Wonders van het Delftse Triumph Studios, dat het volgens ons net iets beter deed Jazz Jack Rabbit.
- Er gingen geruchten dat de Revolution stereoscopische 3D-effecten zou gaan bezitten. Oftewel, dat je alles dus in 3D kon bekijken. Dit omdat Nintendo met de maker van dit product, eDimensional (bedenker van de fameuze 3D Game Bril) had gepraat. Het bericht wordt door het laatste bedrijf keihard ontkend.



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Ook dit jaar was de PU-crew op de E3 opgedeeld in drie teams opdat alles zo goed mogelijk op film vastgelegd werd. De teams zijn team Otani (Jan, J.J., Jeroen, Niels en Ed die in hotel Otani zaten), team Mario (Jurjen en Mini Niels) en team Kaal (Steven en Boris)

■ 2K-games, een label van Take Two, gaat een turn-based strategiespel uitgeven, genaamd Shattered Union. Opmerkelijk, aangezien Take Two eigenlijk alleen maar hippe dingen uitgeeft (GTA, Midnight Club, NBA 2K). En rond turn based hangt toch een enigszins muf luchtje.

■ De prachtige handheld is nog niet eens een paar maanden in de handel, of je kunt al de eerste geripte versies van PSP-games op het internet vinden.
En Sony maar roepen dat PSP-games kopieerbestendig zijn. Yeah right, en EA stopt volgend jaar met FIFA.

■ Het is dus toch geen gezwam. De Doom-film komt er aan. Echter, het is geen regelrechte kopie (oeps, dat woord mogen we van BIG niet meer gebruiken), uuh port van de game, maar een vrije bewerking met The Rock in de rol van The Sarge.

■ En dan zijn wij toch wel benieuwd naar de tekst die The Rock straks moet gebruiken want om nu te zeggen dat Sarge in Doom 3 veel zegt ...

■ Good old Ruben (ex-PU en nu Gameking) weet wat goed vakantie vieren is. Binnen een dag had hij zijn scooter in Thailand tegen een fijne palmboom geparkeerd. Hoe alles precies in zijn werk ging, weet hij zich niet meer te herinneren, behalve dan dat ie wakker werd in een Thais ziekenhuis.

■ Dure grap, zo'n weekje ziekenhuis in Thailand. Voor de helft van de prijs had hij in het Academisch Medisch Centrum te Amsterdam kunnen liggen.

■ Voor de echte freaks onder ons, er is sinds kort een radiostation op internet dat alleen maar gamesoundtracks draait. Helaas alleen toegankelijk voor leden van AOL (hele grote Amerikaanse internetprovider).

■ Zet alvast maar in je agenda: binnenkort het debuut van Muriëlle als reviewer bij de PU. Zelfs Jurjen en Mini Niels, mannen die zich toch niet schamen voor kleurige en fleurige spelletjes als Kirby en Nintendogs, wagen zich namelijk niet aan Hello Kitty Roller Rescue en Hello Kitty Online.

■ Muriëlle neemt daarbij de goedkope grappen over poesjes op de koop toe.

■ En dan nu de absolute dooddoener van de E3, die al voor de E3 werd bekend gemaakt: Duke Nukem Forever zal niet op de beurs te zien zijn, maar is al wel in een vergevorderd stadium.

■ Wel op de E3; de shooter Prey, en net als bij Duke Nukem loopt 3D Realms hier ook al jarenlang mee te kutten.

■ Dat over Prey hebben we van het Amerikaanse blad PC Gamer. Zij beweren dat ze de game bij ontwikkelaar 3D Realms gezien hebben en dat ze erg onder de indruk waren.

■ We hebben het niet gecheckt maar het zou ons niks verbazen als het hier het april-nummer betrof...



SCREENTEST



TOMB RAIDER: LEGEND

TOMBES & RUINES: Voor de nieuwe Tomb Raider willen de makers terug naar de roots van de eerste Tomb Raider games. En dus krijgen we grote levels te spelen waarin naar hartelust geklommen en geklauterd mag worden.
Dat zien we terug op dit plaatje waar we meteen al een old skool Tomb Raider gevoel van krijgen met de graphics van nu. De rotspartijen en de denderende waterval prikkelen de onderzoeksdrift in ieder geval flink. Kunnen we hier weer gracieus van afduiken, net als vroeger? En wat vinden we allemaal op de bodem van dit meer én achter de waterval?

PUZZELEN: Ook in Tomb Raider Legend zullen puzzels een deel van de gameplay vormen waarbij we ons gelijk afvragen of de makers met daadwerkelijk nieuwe ideeën op de proppen komen. Schakelaars omzetten zal ook nu weer een rol gaan spelen. Als we naar de constructie rechts onderin kijken, gaan onze gedachten al uit naar een soort mechanisme dat ongetwijfeld een eeuwenoude dichte deur opent op het moment dat we de juiste handelingen verrichten, waardoor vervolgens de ketting die in het water hangt omhoog getakeld wordt.

WAPENS & GOODIES: Lara zal weer vijanden omver knallen met haar dubbele guns maar ze heeft deze keer ook andere goodies bij zich. Kijken we naar haar riem dan zien we granaten en rookbommen en aan de voorkant zien we een verrekijker en een magnetische haak die dienst gaat doen als een soort grapple hook waardoor hoger gelegen platforms makkelijker te bereiken zijn.







MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

■ Een draagbare GameCube? We hebben het proberen uit te zoeken, maar dit lijkt ons toch een zelf in elkaar gezet product, dat niet in de handel komt. Een draagbare kubus met een fraai LCD-scherm.
Oké, de kubus is nu ook draagbaar maar die TV, dat is dan toch wel flink sjouwen. En in dit geval zit de LCD gewoon in de bovenkant van de koffer.



■ Overigens hebben ze in Amerika ook een oplossing voor als je een groot TV-scherm wilt meenemen naar je vrienden. Daar is namelijk voor het lieve sommetje van 10.000 dollar een opblaasbare breedbeeld TV-scherm in de handel gekomen. We lullen hier niet, even pompen en je scherm met een oppervlak van een paar vierkante meter is klaar voor gebruik. Jammer dat je er dan wel weer en beamer bij moet kopen. En daar hebben ze nog geen opblaasbare variant van weten te ontwikkelen...





DE PC KILLT VOORAL ZICHZELF

Dat de PC minder belangrijk wordt in de game-industrie kan niemand ontkennen. Titels als The Sims, Call of Duty of Medal of Honor leveren dan nog wel steeds veel geld op maar dat is weer voor een deel te danken aan het feit dat er geen licentiekosten aan Microsoft, Sony of Nintendo worden afgedragen.

In totaliteit is het aantal PC-titels dat elk jaar verkocht wordt, hard aan het teruglopen. De vraag is waarom? Is de PC een te ingewikkeld platform voor gamers (patches, drivers, etc.) of doen de developers hun werk niet goed?

Jason Della Rocca, baas van de International Game Developer's Association, een soort vakbond van developers, is keihard in zijn uitspraken. "De PC maakt zichzelf kapot. Ik heb Half-Life 2 gekocht en had al bij de eerste installatiedisk een onverklaarbare vastloper. Weet je hoeveel mensen dit probleem hebben en vervolgens 'rot maar op met je zooi' roepen?"

Volgens Della Rocca is de PC alleen geschikt als spelcomputer voor gamers die weten wat ze doen, terwijl elke gamer een console aan en uit kan zetten. "Het is gewoon onmogelijk om PC-games te maken die draaien op alle mogelijke configuraties die er bestaan. Dan moet de developer zich helemaal scheel testen."

De baas van Id Software, Todd Hollenshead is het hier niet mee eens. Volgens hem is de switch van PC naar Console te wijten aan het gebrek aan vindingrijkheid bij de PC-developers. Hollenshead geeft aan dat gamers nauwelijks problemen hebben gehad bij het installeren van Doom 3. Dit omdat Id zeer veel tijd heeft gestopt in het ontwikkelen van een stukje software dat bij elke PC speurt naar de aanwezige configuratie, en vervolgens daar de installatieprocedure op aanpast. En we moeten toegeven, bij Doom 3 hadden we inderdaad nauwelijks problemen, terwijl de laatste Medal of Honor van EA bijvoorbeeld behoorlijk instabiel was.

Hollenshead eindigt zijn betoog met de opmerking dat de PC het nummer één platform voor Id blijft, aangezien je op technisch gebied altijd een voorsprong zal hebben op de console. "En Id maakt alleen games voor het beste platform."



COMMENTAAR SONY BEGRIJPT HET NIET



Sony heeft verontwaardigd gereageerd op het feit dat er nu al gekraakte versies van PSP-games op het internet te vinden zijn. Terwijl men er vanuit gegaan was dat de PSP-games veeeeeel beter beveiligd waren dan de 'oude' software.

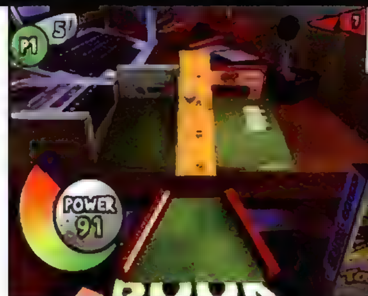
Van dit soort gezwam word ik een beetje moe. Iedereen moet inmiddels toch wel weten dat een ongeschreven wet zegt dat 'alles wat door de mens gecreëerd wordt, ook door de mens afgebroken kan worden'. Oftewel, elk stuk beveiliging dat door mensen wordt gemaakt, kan ook weer door mensen gekraakt worden. En misschien wordt het allemaal wat moeilijker en duurder, maar op deze aardbol wemelt het van de freaks die daar graag al hun tijd en energie in steken en de boel weer eenvoudig voor de rest maken. En dus zal er volgens mij nooit een stuk software komen dat echt 100% kopiebestendig is. Ook al zullen Microsoft, Sony en Nintendo straks op de E3 ongetwijfeld weer het sprookje van 'het kopieveilige opslagmedium' aan ons laten horen...

Ondertussen heeft men bij Sony (en Microsoft en Nintendo) wel weer veel tijd en moeite gestopt in het ontwikkelen van deze 'beveiligingsmodes'. Tijd en moeite die ze volgens mij beter hadden kunnen stoppen in maatregelen die wél tot een resultaat leiden in de strijd tegen het illegaal kopiëren. Bijvoorbeeld door slechts een paar echt goede games te maken die iedereen wil hebben, in plaats van een shitload aan games die geen van alle boven de middelmaat uitkomen. Heb je ook minder mensen nodig en hopelijk liggen de productiekosten dan wat lager. Of door een nieuw businessmodel op te zetten waarbij je a la I-tunes stukjes game download tegen een faire prijs. Iedereen loopt immers de hele tijd zo te blaten over de online toekomst; doe er dan wat mee! En graag meer dan al die neppe stukjes downloadable content, die vaak niet meer zijn dan een leveltje extra. Ik denk dat op die gebieden veel meer winst te halen valt.

J.J.

WIE ZIT HIER NU OP TE WACHTEN?

TOY GOLF



Soms komen er games uit waarvan we denken 'waarom in hemelsnaam?'. Wat dacht je in dat kader van Toy Golf voor de Gizmondo. Voor de wat? Voor de Gizmondo; die gekke handheld die al wel in Engeland te koop is maar waarvan je nu al weet dat ie over een jaar van de markt gehaald wordt wegens gebrek aan succes.

Waarom er überhaupt bedrijven zijn die games maken voor de Gizmondo is een hele andere discussie maar met games als Toy Golf win je sowieso de oorlog niet.

Toy Golf is een miniatuur golfspel (geen midgetgolf), dat zich het best laat omschrijven als golf op zijn Micro Machines. In negen 'banen' moet je een piepklein golfballetje langs linealen en toetsenborden slaan (die opeens reusachtig in beeld komen) en putten langs kammen, tandenborstels en gevaarlijke wasbakken! Je snapt dat we niet kunnen wachten om deze game te gaan spelen...

SPELLETJES TE LANG

Volgens spelontwikkelaar Shigeru Miyamoto zijn de games van vandaag de dag veel te lang.

De Japanse gamesgoeroe constateert dat je in de meeste games zoveel tijd moet steken dat een deel van het publiek er niet eens meer aan begint.

Nu de volgende generatie consoles voor de deur staat, roept hij spelontwikkelaars op om niet zo zeer epische spellen te maken maar meer unieke projecten te starten.

De bedenker van Zelda, Mario, Pikmin en meer recentelijk Nintendogs greep de mogelijkheid ook nog even aan om de Xbox 360 en PS3 flink aan te pakken. Hij meldde dat de filmpjes die Microsoft en Sony tijdens de E3 lieten zien alleen maar filmpjes waren, en geen spellen. "Het zijn zaken die iedereen met een computer kan maken," voegde hij er aan toe.

POWERSPY

- Na PSV-AC Milan en AZ-Sporting Lissabon zijn we opeens blij dat de laatste minuten in Pro Evo en FIFA altijd veel sneller gaan dan in het echt.
- Het slecht presterende Eidos is nog steeds niet verkocht. Nu zal dat soort financieel gezwam ons een worst wezen, als we hun games maar kunnen checken. En onder welke naam dat gebeurt maakt ons niet uit.
- Anyway, interessant is dan weer wel dat er een bod op Eidos is geweest van Elevation Partners, een investeringsmaatschappij van onder andere John Riccitelli (ex-baas EA) en Bono (zanger U2). Niet geweten dat vredesengel en super pacifist Bono in gewelddadige games investeert (Commandos, Thief, Tomb Raider)...
- Wie zou er trouwens meer geld hebben, John of Bono...
- Vorige maand meldden we dat Bangladesh Sony had aangeklaagd omdat Sony het land in SOCOM 3 bracht als het favoriete vakantieland van Samir A en Mohammed B. En de Aziaten hadden succes, want alle mogelijke verbanden tussen terroristen en Bangladesh zijn vakkundig uit de game gesloopt. Je mag nu knallen in een fictief Aziatisch land. Duh!
- Het woord exclusief kan zo langzamerhand wel uit de gamewoordenboeken geschrapt worden, want het 'exclusieve' (voor de consoles dan) Xbox-spel TopSpin komt nu ook naar de PS2.
- Grappig bericht: volgens een aantal bladen die de eerste screens van Prince of Persia 3 te zien kregen, wordt deel 3 een stuk donkerder dan deel 2. Hoe moeten we dat (letterlijk) zien? Prince of Persia 2 was namelijk al een donkerdere versie van deel 1. Of waren de screenshots gewoon mislukt?
- Bizar bedrijf dat VNU (uitgever van de PU). Op de dag na Hemelvaart (een vrijdag) werd ons door de directie vriendelijk doch dringend verzocht niet te gaan werken. Wilden we dat wel doen, dan moesten we daar een speciaal verzoek voor indienen. Wow, een directie die medewerkers oproept NIET te gaan werken. Het was al leuk bij de PU, maar nu...
- Als je graag op de klanken van snoeiharde hiphop met negers en Mexicanen vecht (niet zelf Lonsdale sufkut, maar in een game) dan zit je het komend jaar goed, want naast 25 to Life, 50 Cent: Bulletproof, Fear & Respect en L.A. Rush, komt Namco nu ook met Urban Reign.
- Grappig, in Californië heeft de senaatscommissie een wet die het kids verbiedt gewelddadige games te checken, goedgekeurd.
En raad eens wie de wet moet gaan ondertekenen: inderdaad good old Arnie Schwarzenegger, de man die zo'n beetje al zijn geld met geweld heeft verdiend.
- En die gestoorde Amerikanen gaan nog een stapje verder. Men is nu bezig met een wet die het gameshops verbiedt zich in een woonwijk te vestigen. Want de kindertjes zouden maar eens een poster van Doom 3 zien hangen.
- Nu, we kunnen uit eigen ervaring melden, dat we liever een aantal dagen in Doom 3 rond zouden lopen, dan 's nachts na 1.00 uur in de gemiddelde Amerikaanse achterbuurt.



JAN

COMMANDOS STRIKE FORCE — PC / PLAYSTATION 2 / XBOX

VERWACHT: Q3 2005 — PYRO STUDIOS • EIDOS • WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM



COMMANDOS STRIKE FORCE

Voor iedereen die de Commandos serie op zich wel aansprak maar afknapte op de hoge moeilijkheidsgraad en de nadruk op tactiek, is er goed nieuws: Commandos gaat knallen!

Mijn Green Beret heeft zich verstopt achter een muurtje. Op het dorpsplein patrouilleren drie Duitse soldaten. Een andere soldaat zit in een wachttoren en speurt de omgeving af. Weer drie andere Duitsers hebben zich verschanst achter de kerk, bewapend met imposant afweergeschut. Ondertussen rijdt er nog een vijandelijke tank rond, heeft een peloton Germanen zich verzameld in de dorpstaveerne én lopen er soldaten met snuffelende waakhonden rond.
Temidden van deze overmacht moet mijn Green Beret zich door de speelmap heen manoeuvreren. Van rechtsonder, helemaal naar linksboven omdat precies daar de parachute met het pakketje explosieven is geland.
Gelukkig kan je je spion - verstopt in de kerk - inzetten, vermomd als Duitse officier. Echter, na anderhalf uur waarin mijn Green Beret naast het constante kruipen, bukken en verstoppen ook nog even een Duitser de keel doorsneed, zijn lichaam verstopte, een hond verdoofde, twee andere Duitsers vliegensvlug uitgeschakelde om uiteindelijk voorbij de herberg te sluipen......... (adempauze)... wordt mijn Green Beret ontdekt door de soldaat in de wachttoren, gaat het alarm af en moet ik de missie opnieuw starten.

DRIE BIKKELS

Zo zag, kort door de bocht, een missie eruit in de tactische Commandos serie. Een franchise die bekend stond om haar extreme moeilijkheidsgraad waardoor sommige gamers vaak al na twee levels de ogen wanhopig ten hemel sloegen.
Voor de meer actiegeoriënteerde, snelle gamer is er dan nu Commandos Strike Force, een heuse first-person shooter in het Commandos universum.
De zaken liggen wel wat anders in vergelijking met de vorige drie games. De Strike Force bestaat namelijk 'slechts' uit drie leden; te weten de Green Beret, de Spy en de Sniper.
The Sapper, The Thief en The Diver uit de eerdere delen zijn even op non-actief gezet maar de drie bikkels waarmee je wel speelt, bieden nog genoeg tactische mogelijkheden en Commandos schuift wat dat betreft meer richting Hidden & Dangerous 2. Zoals we mochten verwachten, kun je tijdens de missie op ieder gewenst moment switchen tussen de drie hoofdrolspelers.

KANONNENVOER

Strike Force speelt duidelijk anders dan de doorsnee WO II shooter, vooral omdat je niet volgens een vast patroon van A naar B en van B naar C gaat maar kris, kras verschillende routes kan pakken met verschillende teamleden.
De game kent drie campagnes die uiteenvallen in missies in Noorwegen, Frankrijk en Rusland. Het leuke daarbij is dat je nu de Commandos actie van dichtbij, door de ogen van de helden zelf, meemaakt. Gelukkig kun je nog wel steeds zelf bepalen welke man je wanneer inzet. Zo kan de Green Beret met zijn mes silent kills maken of juist een explosie triggeren als afleidingsmanoeuvre zodat de Sniper, die je elders in een map hebt gestationeerd, van de commotie gebruik kan maken om een hoge pief en diens bodyguards om te leggen.

Jammer dat die vrouw er niet meer in zit. Die noemde ik altijd de commandoos.

Daarnaast loopt er ook genoeg kanonnenvoer rond, zodat je verschillende tactieken kunt toepassen op de 'gewone' soldaatjes. Daarnaast is het mogelijk om af en toe hulp te krijgen van Geallieerde troepen die aan je zijde vechten.
De missies zijn verder heel divers met opdrachten als gebouwen opblazen, gijzelaars redden, een generaal ontvoeren, vijandelijke troepen uitschakelen... en dat allemaal in Commandos stijl.

LASTIG

Het klinkt allemaal erg aantrekkelijk, wat Strike Force ons moet gaan voorschotelen maar voor nu blijft het afwachten, want het is natuurlijk nog te vroeg om al een oordeel te kunnen vellen.
Wel is duidelijk dat de Commandos serie altijd voor kwaliteit stond en ik hoop dan ook vurig dat de makers de juiste mix weten te vinden. Minder sim dan Hidden & Dangerous 2 maar niet zo arcade als Medal Of Honor.
Een lastige taak die ik Pyro echter wel toevertrouw.



Goh, gaan ze hier ook een Noord-Zuid lijn aanleggen?

"HET LEUKE IS DAT JE NU DE ACTIE VAN DICHTBIJ, DOOR DE OGEN VAN DE HELDEN ZELF, MEEMAAKT."


De tactiek en diepgang van Commandos met de actie van een shooter.


De zoveeeeeeeeeelste WO II shooter.



'De zoveelste WO II shooter', schrijft Jan. Dat denk ik ook weleens bij het maken van de bijschriften.

BATMAN BEGINS

De afgelopen jaren hebben we zoveel slechte Batman games voorbij zien komen, dat de gedachte aan wéér een vleermuistitel bijna automatisch weerzin opwekt. Is Batman Begins een nieuw begin of het begin van het einde?

Batman Begins heeft het driedubbel moeilijk.
1) De voorgaande Batman games waren teleurstellend waardoor je als spelrecensent en gamer op voorhand over een flinke dosis scepsis beschikt.
2) De game Catwoman, ook afkomstig uit het Batman universum, was een flop en ook dat is bij velen blijven hangen.
3) Batman Begins is gebaseerd op de gelijknamige film van Warner Bros en filmgames... nou ja, vul zelf maar in.
Toch is het EA en Warner er alles aan gelegen om van Batman Begins wél een goede game te maken, zei het voor een brede doelgroep en niet voor de hardcore gamer. Het een hoeft het ander trouwens niet uit te sluiten. Niet alleen hardcore games zijn goede games en dus besloot ik mijn vooringenomen, azijnzeikerige houding betreffende film- en Batman spellen van me af te zetten en de game blanco te benaderen.

NINJA SCHOOL

Wat direct opvalt in vergelijking met eerdere Batman games is de verandering van speelstijl. Dit is geen poefpaf spelletje waar Batman boefjes op hun tanden klopt, maar veel meer een stealthy actie game.
Voordat alle MGS- en Splinter Cell fans naar de winkels spurten; je kunt weliswaar op bepaalde momenten aan buizen en balken hangen en klimmen en je kunt vanuit de schaduwen vijanden besluipen en zelfs - een beetje Sam Fisher stijl - vastpakken en ondervragen maar de gameplay is een behoorlijk stuk toegankelijker.
De close combat is snel waarbij je met een paar simpele actieknoppen de nodige (simpele) martial arts uit je controller haalt. Er zijn wel groep moves (als je omringd bent) en finishing moves.
In de film zien we hoe Bruce Wayne alias Batman zich terugtrekt in de Himalaya en in de leer gaat bij ninja's. Ook in het spel zien we dit terug en dan krijgt de game zowaar een Tenchu sausje. En dan zijn er nog de Bat-gadgets die je kunt gebruiken zoals de Batgrapple, Batarang, Optic Cables en Lock Picks.

PANIEK

Aardig gegeven is het gebruik van 'Fear'. Je kunt vijanden bang maken door bijvoorbeeld voorwerpen naar beneden te laten vallen of gestoorden uit hun isolatiecel te laten ontsnappen in Arkham Asylum. Gewone boeven raken dan snel in paniek waardoor de gespierde vleermuis ze vervolgens makkelijker kan aanpakken. Baddies hoger in de rangorde laten zich natuurlijk minder snel bang maken.
Hoe meer angst je genereert, hoe groter je reputatie, hoe meer speciale moves je kunt uithalen. Toch vraag ik me af of dit niet puur een gimmick zal blijken.

BATOUT?

Aangenaam verrast was ik door de levels met de Batmobile; deze zijn heerlijk arcade, retesnel en actievol. Bij het omver beuken van politiewagens bespeurde ik duidelijke Burnout invloeden en het uit de schijnwerpers blijven van een helikopter bezorgde me een aangename adrenaline rush. Hopelijk stopt Eurocom lekker veel van deze Batmobile levels in de uiteindelijke versie van de game.
Op het moment van schrijven was er nog geen review versie binnen, zoals dat wel vaker gaat met games gebaseerd op films. Volgende maand geven we het eindoordeel en kun je lezen of deze vleermuis beter in zijn donkere grot had kunnen blijven hangen of dat ie ons gamers trots tegemoet komt fladderen.

> "HOE MEER ANGST JE GENEREERT, HOE GROTER JE REPUTATIE, HOE MEER SPECIALE MOVES JE KUNT UITHALEN."

"Meneer, zou u me snel in veiligheid kunnen brengen? Dit jasje is namelijk aangeschaft bij Zeeman..."

"Ik heb 't niet expres gedaan. Ik was gewoon met m'n Xbox aan 't spelen!"

"Geloof me, ik heb uw vriendje Robin echt geen gemaskerde anuscoureur genoemd!"

FILMCAST

De game kent grotendeels dezelfde acteurs als in de film te zien zijn, zowel qua stemmen als koppen. Aanwezig zijn Christian Bale als Batman, Michael Cane als Alfred Pennyworth, Liam Neeson als Henri Ducard, Katie Holmes als Rachel Dawes, Cillian Murphy als Jonathan Crane, Tom Wilkinson als Carmine Falcone en Morgan Freeman als Lucius Fox

BATMAN BEGINS
JUNE 17

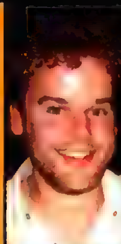
+ Batmobile, stealthy, donkere vibe.

− De gameplay lijkt aan de simpele kant.

EFFE BIJPRATEN MET...

NIELS 'T HOOFT

PU-REDACTEUR EN AUTEUR VAN DE ROMAN SNEEUWDORP



Waarin in dit nummer hebben we onze nieuwe redacteur Niels 't Hooft aan jullie voorgesteld en schreven we al over zijn literaire kwaliteiten. Naar aanleiding van zijn onlangs verschenen boek "Sneeuwdorp", hielden we een kort vraaggesprek met hem.

PU: Dit is je tweede boek. [illegible] van het eerste, "Toiletten" [illegible], meer kunnen slijten dan aan je [illegible]?
Ja! Sterker nog, er is zelfs een Duitse versie verschenen. Laatst kreeg ik nog een mailtje van een meisje dat enorm ontroerd was door mijn boek. Het deed haar zo aan haar ex-vriendje denken. En ik kan je garanderen dat ik nog nooit iets heb uitgespookt met Duitse meisjes.

PU: Wist je op het moment van schrijven van "Sneeuwdorp" al of je een uitgever voor het boek had?
Een beetje wel. De uitgever van Toiletten had me gevraagd een tweede boek te schrijven. Maar goed, ze moesten het verhaal dat ik bedacht had natuurlijk nog wel goedkeuren. Uiteindelijk kwam dat gelukkig goed.

PU: Je boek Toiletten was [illegible] kant [illegible] voordat je de eerste letter van Sneeuwdorp op papier zette, al besloten dat dit boek dikker [illegible] worden?
Ook dat, ja. De opdracht die ik mezelf gaf voor Toiletten was: schrijf een boek. En voor Sneeuwdorp was dat: schrijf een dik(ker) boek. Veel mensen zeiden bij het eerste: leuk hoor, maar het is weinig. Hier kunnen we niet aan zien of die jongen nou echt talent heeft. Met deze dikke(re) tweede hoop ik dat te bewijzen.

PU: We dachten tijdens het lezen hier en daar wat gelijkenissen met bepaalde PU redacteuren tegen te komen. Kan dat kloppen?
Ja, dat kan kloppen. Het personage dat Boris heet, doet als het goed is een beetje aan Jurjen denken. Begrijp me niet verkeerd, Sneeuwdorp is geheel verzonnen. Maar terwijl ik schrijf, komen er altijd wat dingen uit het echte leven in terecht. Uiteindelijk schrijf je toch wat je kent.

PU: In hoeverre speelt gamen een rol in Sneeuwdorp?
Boris, de oom van de hoofdrolspeler, is een verwoede gameverzamelaar. En Kever, de hoofdrolspeler, speelt graag een spelletje. Gedurende het boek zijn er een aantal belangrijke scènes waarin games worden gespeeld, waaronder ICO, Zelda en Tetris. Tenslotte bevat het boek een alternatieve dimensie die feitelijk een gamewereld is.

PU: Hoe lang heb je er over gedaan?
Van begin tot eind misschien een jaar of twee. Maar het is niet zo dat ik er nonstop mee bezig ben geweest. Het gros van het boek heb ik feitelijk in twee weken op de camping in Frankrijk geschreven, toen was ik lekker op dreef en dan komen de woorden vanzelf.

PU: Komt er een derde boek, ook als Sneeuwdorp commercieel een flop wordt?
Dat is aan de uitgever. Maar ik ben al bezig met een nieuw verhaal. Dus of het in de winkel komt te liggen of niet, een derde boek schrijf ik zeker weten. Het is nu eenmaal erg leuk om te schrijven en ik heb ideeën zat.

PU: Noem eens drie redenen waarom de PU-lezer dit boek niet mag missen?
Drie? Ojee. Eens kijken, ten eerste omdat het over meisjes en games gaat. De leukste onderwerpen die je kunt bedenken, toch? Ten tweede omdat Jurjen er in zekere zin in voorkomt. En ten derde... tja, omdat ik het geschreven heb misschien?

SNEEUWDORP

ISBN 90 214 6735 6
Paperback, 232 bladzijden
Prijs EUR 16,95



PU-lezers die 'op literair gebied' hoogstens geïnteresseerd zijn in strips en achterflappen van gamesverpakkingen zou ik dit boek niet aanraden. Ten eerste is het best een pil met een kleine 250 pagina's en ten tweede is het, zeker qua opzet, een volwassen boek met z'n meerdere verhaallijnen en flashbacks.
Qua inhoud zal het echter menigeen aanspreken, helemaal als je weet dat het boek geschreven is vanuit het gezichtspunt van een 16-jarige gamer. **ED**

LIONHEAD STUDIOS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.LIONHEAD.COM/BW2



BLACK & WI

Het originele Black & White was een even briljante als bekritiseerde godsim. Voor de opvolger roeren Molyneux en zijn mannen meer RTS elementen door de gameplay.


Kijk uit jongens, daar komt Baffie aan.


"Gatver, dat zijn die mannetjes die in de reclame onder je teennagels kruipen."

Black & White was een (commercieel) succes maar kreeg achteraf veel kritiek. Veel gamers vonden dat het spel te weinig daadwerkelijke gameplay bood. Het spel was in hun optiek meer een tool; een soort van Tamagotchi beleving.
Die kritiek heeft Molyneux zich behoorlijk aangetrokken en voor de opvolger gooide hij het over een andere boeg. Het uitgangspunt: het opvoeden van je Goddelijke Wezen als afspiegeling van de speler zelf (goed of kwaad), is nog steeds aanwezig. Alleen vormt dit nu veel meer een onderdeel van de overall gameplay: het strijden tegen andere stammen.
Nog steeds is B&W 2 een godsim waarin jouw goddelijke wezen met al zijn mogelijkheden schittert, maar RTS elementen zorgen voor een meer gestroomlijnde spelervaring. Een combinatie waar ik persoonlijk erg gecharmeerd van ben.

ENORME TITANEN

In alles lijkt deel 2 zijn voorganger te gaan overtreffen. De graphics zien er prachtig uit waardoor de sprookjesachtige eilanden je verleiden om simpelweg een wandeling te gaan maken en te genieten van de virtuele natuur die Lionhead heeft geschapen of om te zien hoe jouw wezen fraai weerspiegeld wordt in het klotsende zeewater. Ook de wezens zelf komen prachtig tot leven; van kleine onwetende diertjes met ondeugend gedrag tot enorme, boven alles uitstijgende titanen.



De uiterlijke verschillen tussen goede en slechte wezens zijn prachtig. Een nobele, volwassen goede leeuw schittert van witgoud licht en kracht, terwijl een evil variant met bloeddoorlopen ogen, schurftige vacht, kwijlende tong, zwarte nagels en bruingele tanden angstaanjagend is.

ONDOORDRINGBAAR

Maar het blijft niet bij een grafische update en een betere uitvergroting van goed en slecht. Zogezegd spelen RTS elementen een veel grotere rol. Je volkjes kun je trainen en klaarmaken voor de strijd tegen andere stammen.
Daarbij kun je gigantische stadsmuren maken die jouw citadels en nederzettingen beschermen. En dan hebben we het niet over een lullig muurtje maar echt metersdikke, nagenoeg ondoordringbare kolossen die alleen door de kracht van katapulten - of nog beter de vuisten van je Goddelijke wezen - kapot kunnen.
Tegelijkertijd kun je je wolf, aap, koe etc. niet ondoordacht richting de actie sturen. De legers zijn veel groter (denk aan Rome: Total War) en wanneer duizenden pijlen en speren door de lucht suizen, is zelfs je Goddelijke wezen kwetsbaar. Maar ach, je kunt dan altijd nog een enorme vulkaan oproepen of een gigantische aardbeving veroorzaken; je speelt uiteindelijk toch een beetje voor God.

BLACK & WHITE CREATURES DS

Black & White komt naar de Nintendo DS onder de naam Black & White Creatures. Deze versie is gebaseerd op de originele PC versie en maakt handig gebruik van het touchscreen.
Door op het touchscreen bepaalde bewegingen te maken kun je je goddelijke wezen aaien of juist een flinke tik geven. En door met je stylus op bepaalde objecten te tappen, stuur je jouw goddelijke aap, koe, leeuw of welk dier je behaagt, er naar toe.
Ook nu zul je jouw wezen goed of slecht kunnen opvoeden, resulterend in verschillende powers.
De graphics zagen er nog een beetje korrelig uit en het spel kende veel pop-up maar de versie die ik speelde was dan ook voor slechts 20% af.

ITE 2





En dat is die hand van Versatel.



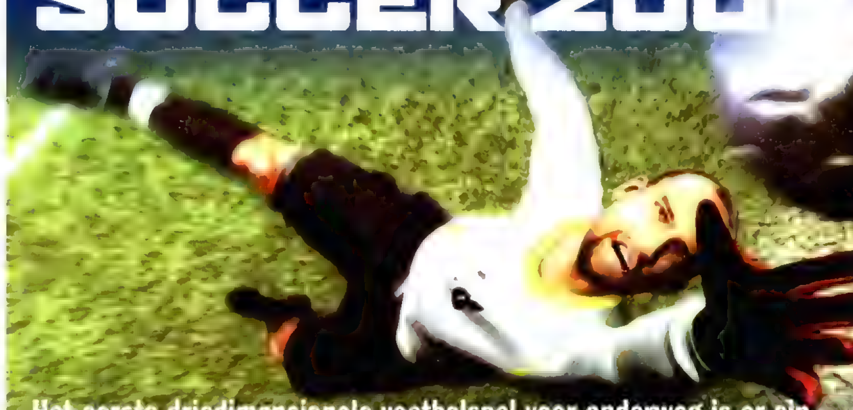
"Wie zei daar: dat rund heeft vast met vuurwerk gestunt?"



"Hoi jongens, ik heb een cadeautje voor jullie. Wie het vangt mag het hebben."



WORLD TOUR SOCCER 2005



Het eerste driedimensionale voetbalspel voor onderweg is er eindelijk. We kunnen niet wachten op Pro Evolution Soccer maar tot die tijd is er World Tour Soccer 2005.

Nog voordat FIFA de Amerikaanse winkels aandoet, ligt het voetbalspel van Sony's huismerk al in de schappen. Wat dat betreft doet Sony het goed in de United States of America. Hoewel de game al helemaal af is kunnen wij er natuurlijk nog geen cijfer aan geven; pas in september kunnen wij immers de PlayStation Portable in de winkels verwachten. Wel kunnen we jullie alles vertellen over onze spelervaring.

ARCADE

World Tour Soccer 2005 is in feite This is Football maar dan voor de PSP. Iedereen die bekend is met de TiF serie weet dat je niet al te veel diepgang hoeft te verwachten van die voetbalreeks; het is puur arcadevoetbal wat de klok slaat. Simpel balletjes over spelen, hier en daar wat steekpasjes, een bal in de diepte en wat schieten op doel.
Je ploeggenoten rennen zich rot maar lopen nooit echt de gaten in en gaan niet diep als je een steekbal geeft. Nee, je vertrouwt als speler gewoon op wat simpele trucjes om de tegenstanders in de luren te leggen. Op die manier loop je, terwijl de bal aan je voeten blijft plakken, zo het strafschopgebied in om een doelpoging te wagen. Deze manier van voetballen blijkt een stuk effectiever dan wanneer je de bal het werk laat doen in plaats van de man, zoals het eigenlijk hoort.



Niet op z'n smoel maar in 't doel, fool!



"Hé effe dimmen man. Als je zo hard schiet, kan dat heel zeer doen als je de bal tegen je aan krijgt!"

LICENTIE

In World Tour Soccer is het niet mogelijk om competities af te werken. Je speelt daarom alleen bekerwedstrijden. Denk aan de wereldbeker of de Europacup voor clubteams. De ploegen bestaan uit teams van over de hele wereld, inclusief de internationale equipes. Helaas voor ons Hollanders ontbreken weer eens de echte namen van de spelers van het Nederlands elftal. Verder viel op dat veel ploegen eerst vrijgespeeld moeten worden. Door in een bepaalde modus punten te vergaren, kun je teams als Ajax, PSV of Feyenoord (ook kleine clubs als Den Bosch en De Graafschap zitten daar tussen) vrijkopen. Leuk initiatief maar als Nederlands voetballiefhebber wil ik in feite gewoon de Holland Casino Eredivisie afwerken met mijn favoriete team.

LAADTIJDEN

Beseffend dat dit het eerste voetbalspel op de PSP is, ben ik redelijk tevreden over de tot nu toe ervaren gameplay. Het komt allemaal iets te onrealistisch over maar voor iedereen die onderweg is en even snel een potje wil ballen, is dit toch wel leuk.
Hoewel, even snel een potje; Sony moet nog wel iets doen aan die tergend lange laadtijden. Het lijkt wel of we weer terug zijn bij de PSone en dat kan niet de bedoeling zijn.

+ Eindelijk voetbal in 3D, bijna alle officiële namen, lekker arcade.

– Lange laadtijden, weer geen officieel Oranje, beetje te makkelijk.

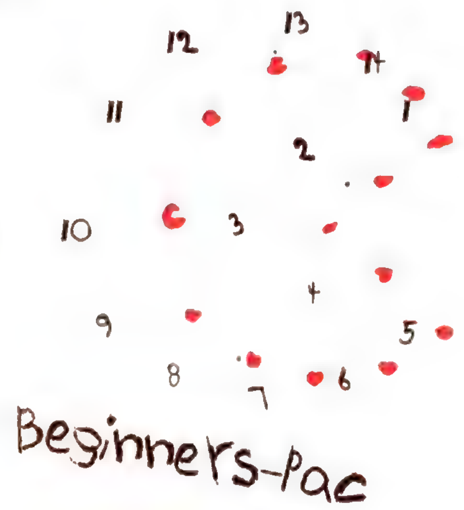
NINTENDO DS

Oefen-Pac

Oefen-Pac

Oefen-Pac

Oefen-Pac



Beginners-Pac



Picasso-Pac



______-Pac

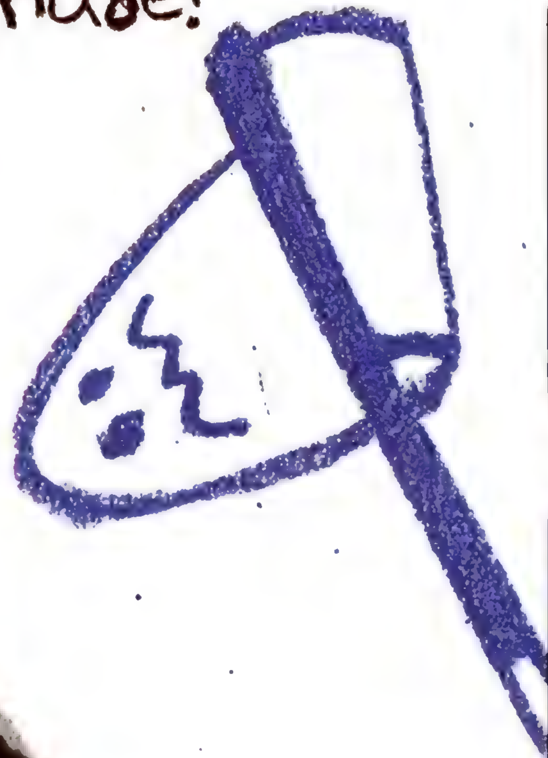
Vul hier je naam in



Snelle Pac

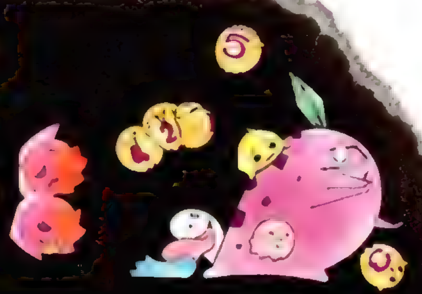
Genade!













Doe het zelf! Gebruik de stylus om je eigen Pac-Man te tekenen en zie hoe hij tot leven komt. Als je klaar bent met tekenen, racet hij over het scherm terwijl hij de spoken die hij tegenkomt opschrokt. Laat het spel beginnen!

WWW.NINTENDO.NL

TOUCH ME!



-25.6GB/s XDR memory bandwidth
-22.4GB/s VRAM bandwidth
-20GB/s(write) + 15GB/s(read) for RSX
-2.5GB/s(write) + 2.5GB/s(read) for SB



2005



POWERSPY

[illegible]

E3 AWARDS

Onze favo games van de E3 kun je elders in deze special aantreffen. Dit zijn de games die door "de pers" als winnaars van de beurs werden gekozen.

- Beste Game E3: The Legend of Zelda
- Mooiste graphics: Unreal Tournament 2007
- Meest originele game: Electroplankton
- Beste PS2 game: Okami
- Beste Xbox game: Half-Life 2
- Beste Xbox 360 game: Gears of War
- Beste NGC game: The Legend of Zelda
- Beste PC game: Spore
- Beste Nintendo DS game: Mario Kart DS
- Beste PSP game: SOCOM
- Beste GBA game: Gunstar Super Heroes
- Beste Action game: StarCraft Ghost
- Beste Adventure game: The Legend of Zelda
- Beste Beat'em up: Soul Calibur III
- Beste Racegame: BurnOut Revenge
- Beste RPG: Dragon Quest VIII
- Beste Shooter: Black
- Beste Sim: Nintendogs
- Beste Sportgame: Madden NFL 06
- Beste Strategie game: Star Wars Empire at War


The Legend of Zelda

GUERRILLA SCOORT MET KILLZONE OP E3...TOCH???

De klapper van de PS3-presentatie was zonder twijfel het filmpje van Killzone. Toen deze trailer afgelopen was, barstte er in de zaal een spontaan applaus los. Iets wat niet vaak gebeurt bij het Sony-event. De Hollanders van Guerrilla 't 'm weer geflikt. Toch?
Insiders binnen het bedrijf wisten echter te melden dat het filmpje helemaal niet door hen gemaakt was. Het was geproduceerd door een Amerikaans bedrijf gespecialiseerd in animaties. De inhoud gaf weer hoe men dacht dat de next gen Killzone er uit zou gaan zien. Lekker dan. De druk op Guerrilla is nu enorm want de hele wereld verwacht straks dít grafische wonder te kunnen spelen.
Dat Killzone 2 in de maak is, klopt natuurlijk wel. De game werd echter niet op de E3 getoond omdat Guerrilla geen tijd wilde uittrekken voor het maken van een demo. Die tijd konden ze beter gebruiken voor het finishen van deel 2. Wat weer de geruchten voedt dat Killzone 2 weleens op de PS2 zou kunnen uitkomen, en deel 3 pas op de PS3. En dat klinkt niet zo onlogisch; het duurt namelijk nog een jaar voordat de PS3 in de winkels ligt, en dan hebben we het alleen nog maar over Japan. Wordt ongetwijfeld vervolgd.



COMMENTAAR ONGENEGEERD HERKAUWEN

Ondanks al het positieve dat ik op de afgelopen E3 heb gezien, nam ik tegelijkertijd een behoorlijk verontrustende trend waar. Namelijk die van het ongegeneerd herkauwen van bestaande producten. Nog verontrustender is wellicht het feit dat het overgrote deel van de journalisten positief op dit alles reageert. Ik begrijp er werkelijk geen jota van.
Waar ik het over heb? Om te beginnen de aankondiging van Nintendo dat de aankomende Revolution twintig jaar oude downloadable games tot zich zal kunnen nemen. De zin was nog niet uitgesproken door de Nintendo VIP op het podium of een malloot voor me sprong joelend op met zijn handen extatisch in de lucht.
Pardon? Weer de oude Super Mario spelen, weer de allereerste Metroid opstarten? Weer Mario Kart? Die games hebben we toch allemaal al honderd keer gespeeld op de originele consoles dan wel als GBA (SP) incarnatie dan wel als DS poort dan wel als Classic NES Serie voor de GBA?
Nintendo moet nu toch echt onmiddellijk stoppen met het recyclen van die oude, stoffige games! Nieuwe content wil ik. Nieuwe frisse spelconcepten. Ik wil de Grote Revolutie, niet een herhaling van de geschiedenis! Of ben ik nu gek?
In dat licht bezien is ook de Game Boy Micro een vreemde eend. Toegegeven, het formaat is fantastisch, (deze console pas echt in mijn zak), het idee van de verwisselbare frontjes vind ik briljant, maar we hebben het wel over exact dezelfde machine die voor de derde keer in een ander jasje wordt gestoken. Alleen het scherm is beter verlicht. Volgens Nintendo is dit het best verlichte scherm dat ze ooit hebben gemaakt. Nou, van mij hadden ze dat scherm ook wel eerder mogen maken. Oké, de Game Boy Micro is cool maar het blijft een thing that makes you go mmmm?
Ook Microsoft heeft het recyclen inmiddels omarmd. Zo bespeurde ik de titel Ninja Gaiden: Black; dit is een speciale editie met daarin de aangepaste versie van de Xbox hit Ninja Gaiden. Aanwezig zijn de twee Hurricane packs, extra wapens, kostuumpjes en andere goodies. Ook worden we getrakteerd op nieuwe en extra supervette tussenfilmpjes, een makkelijkere moeilijkheidsgraad (die snoevend de Ninja Dog mode heet) en een extra, extreem lastige moeilijkheidsgraad. Allemaal leuk en aardig maar dat betekent dat we opnieuw geld moeten neertellen voor een spel dat we eigenlijk al hebben gespeeld. Waarom die extra goodies niet gewoon als free download beschikbaar stellen? Ook de PC versie van Fable is een veel betere Fable dan de Xbox versie ooit was. Nu hoor ik dat men een Xbox Director's Cut op stapel heeft staan die alle extra content (meer dan zestig nieuwe queesten, negen nieuwe gebieden enzovoorts) ook huisvest. En denk maar niet dat de Director's Cut gratis wordt.
Alleen Sony heb ik nog niet weten te betrappen op dergelijk gedrag. Alhoewel? Alle add-ons van SingStar blinken nu ook niet echt uit in originaliteit en veel PSP games lijken verdacht veel op PSone en PS2 games van een paar jaar geleden.
Hoe dan ook; de markt schotelt ons gras voor en de massa kauwt het als een kudde volgzame schapen. Maar ook een schaap wil wel eens wat anders dan steeds hetzelfde groenvoer...
JAN

WHAT'S UP?

TOP 5

VIJF REDENEN WAAROM SONY DE CONSOLE WARS WINT

1: Omdat ze nu al vier keer zoveel consoles verkopen als de rest
2: Omdat de games straks echt zo mooi zijn als de filmpjes nu tonen
3: Als je klappers als GTA, Final Fantasy en GT exclusief hebt, kan de rest wel inpakken
4: Iedereen wil games maken voor PlayStation
5: Imago is belangrijk in een wereld waar iedereen op Bling Bling kickt

VIJF REDENEN WAAROM MICROSOFT DE CONSOLE WARS WINT

1: Ze zijn de eerste met een console en hebben dus een voorsprong
2: Het draait allemaal om geld, geld, geld. En daar heeft Bill het meeste van
3: Als online echt zo belangrijk wordt, dan is dat in het voordeel van Xbox Live
4: Microsoft kent het woord verliezen niet
5: PSV stond toch ook bijna in de finale van de Champions League

VIJF REDENEN WAAROM NINTENDO DE CONSOLE WARS WINT

1: Ze doen tenminste iets totaal anders dan de rest
2: Ze maken al jaren de beste games, dat móet een keer beloond worden
3: Ze stunten wederom met de prijs van de console
4: Als er één bedrijf in kan slagen non gamers aan te trekken, dan is 't Nintendo.
5: AZ stond toch ook bijna in de finale van de UEFA Cup

SEQUELMANIA OP DE E3

Prince of Persia 3, Jak X, WRC 4, FIFA 2006, FIFA Street 2, NBA Street 4, Tiger Woods 2006, Ratchet Deadlocked, Madden NFL 2006, Ghost Recon 3, Half-Life 2, Cossacks 2, Red Alert 3, Call of Duty 2, Tony Hawk's American Wasteland, Starsky and Hutch 2, NFL Street 3, Splintercell 4 (aangekondigd), Battlefield 2, Carmageddon 4, True Crime 2, Death to Rights 2, Unreal Tournament 2007, Commando's Strike Force, Midnight Club 3, Need for Speed: Most Wanted, Delta Force Xtreme, Half Life 2: Aftermath, Tomb Raider 6, Quake 4, Kessen III, Championship Manager 5, Hitman: Blood Money, Killzone 2, Worms 4:Mayhem, Big Mutha Truckers 2, Fable 2, Sudeki 2, [illegible] MotoGP 3, Winning Eleven 8, NFL 2K6, NBA 2K6, NHL 2K6, Serious Sam 2, Civilization IV, Killzone 2, Tekken 6, Final Fantasy XI en XII, Wipeout Pure, Virtua Tennis 3, Top Spin 2, Soul Calibur 3, Pac-Man World 3, Mario Party 7, The Legend of Zelda, Katamari Damacy 2, Burnout Revenge, Need for Speed: Most Wanted, Driver 4, Star Wars Battlefront II, [illegible] Dawn of Dreams, Half-Life 2: The Lost Coast, Age of Empires III, Formula One 2006, Harry Potter and the Goblet of Fire, Metal Slug 4/5, The Elders Scrolls IV: Oblivion, Call of Cthulhu, [illegible] Dragon Quest VIII.

Ja, we zijn lekker origineel bezig...

DE RUZIE WIE HEEFT DE MOOISTE

XBOX 360

Jan: Strak wit en stijlvol.
Boris: Ik heb nu eenmaal een hooge smaak.

PLAYSTATION 3

Ed: Past het best bij m'n interieur (zogal lang en onpersoonlijk).
Grote Niels: Ik hou wel van de volwassen vormgeving en hij past goed bij m'n design koffiezetapparaat!

REVOLUTION

J.J: Nintendo snapt het eindelijk. Geen plastic paarse doos, maar een klein, strak, zwart apparaat.
Mini Niels: Het meest stijlvol.
Jeroen: Stijlvol, compact, zonder te veel knopjes, schakelaars en overbodige openingen.
Steven: De blauwe glimmende gloed (hehe...) ziet er lekker hi-tech uit en de houder waardoor de console verticaal staat en schuin naar achter afloopt is heel slick!
Jurjen: Hij is stijlvol. Ondanks zijn kleine formaat straalt hij kracht en geliktheid uit. Z'n verlichte gloed is handig voor als je dronken bent.

NINTENDO AAST OP VOLWASSEN NON-GAMERS

Nintendo wil dat mensen die niet of nauwelijks videogames spelen ook een DS gaan kopen. Om die reden investeert het bedrijf in interactieve softwaretitels die niet of nauwelijks videogames genoemd mogen worden.

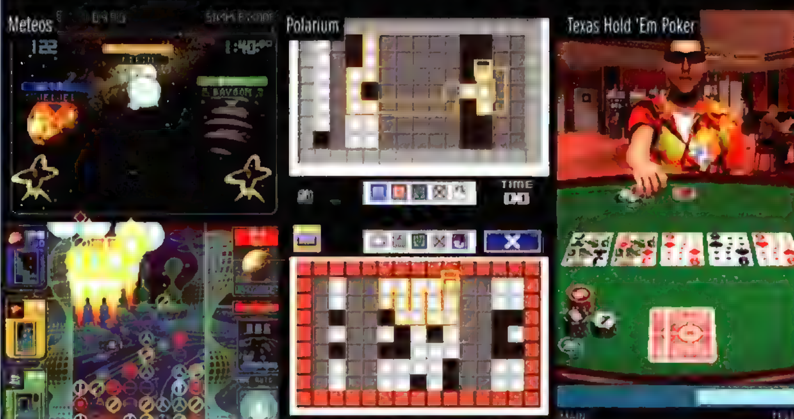
Allereerst zijn daar de DS-vertaalprogramma's Japans - Engels en Engels - Japans. Deze programma's moeten zowel gesproken als geschreven woorden feilloos kunnen omzetten in de andere taal. In combinatie met PictoChat moet het mogelijk zijn om Engelse tekst rechtstreeks te versturen naar een Japanse DS-bezitter, die de tekst vervolgens in zijn eigen moedertaal kan lezen.

Al iets meer als een spelletje opgezet zijn de programma's: DS Training for Adults: Work Your Brain en Gentle Brain Exercises. Beide programma's (spellen?) vuren zeer diverse vragen, rekensommen en beeldproblemen af op de 'speler', die vervolgens met de stylus het juiste antwoord op het touch screen moet 'schrijven'.

Er zijn ook andere uitgevers die zich op de niet-gamende volwassene richten, zoals Telegames met Ultimate Brain Games en Ultimate Card Games. Opvallend in dit opzicht zijn ook de pokerspellen World Championship Poker: Deluxe Series en Texas Hold 'Em Poker.

In combinatie met puzzelgames als Meteos en Polarium, alsmede speelse producten als Nintendogs en Electroplankton ontstaat op deze manier een behoorlijk assortiment voor de volwassen non-gamer die van tijd tot tijd toch wel eens een toegankelijk spelletje wil spelen.

Gaat het Nintendo lukken werkelijk nieuwe doelgroepen te bereiken? De meningen op de redactie zijn verdeeld. Als we echter zien hoe Sony de papa's en mama's aan het springen en zingen krijgt met producten als EyeToy en SingStar, dan blijkt dat er zeker nog mogelijkheden open liggen, mits de producten maar aansprekend genoeg zijn. Daarbij is het Touch Screen heel prettig voor mensen met controlervrees, de kaart aantikken die je wilt spelen of de letter opschrijven van het juiste antwoord moet zelfs voor Tante Mien uit Stampersgat geen probleem zijn.



POWERSPY

■ Wat is dat toch tegenwoordig met controllers en bananen? Hebben jullie de nieuwe controller van de PS3 al gezien? Volgens ons komt ie terugzweven als je hem wegkeilt.

■ Kijk, zo leren we toch nog wat van een next gen console launch. Want zeg nu eerlijk, wie had er voor de E3 gehoord van terraflops?

■ Tijdens de E3 ging toevallig ook de nieuwe Star Wars film in premiere. Recordhouder bij de PU-crew was Steven die de film in totaal drie keer zag in de VS. En toen begreep ie 'm pas.

■ Meest hilarische voorstel voor een preview in deze E3-special: Jurjen die Call of Duty 2 wil doen.

■ Dat is net zoiets als J.J. die absoluut Hello Kitty moet hebben.

■ Zou Jurjen dan eindelijk door zijn pluizige beestenfase heen zijn en net als elk jongetje van zeven soldaatjes heel cool vinden?

■ De GK-crew had dit jaar twee wagens gehuurd om mee door LA te crossen. En Boris en Steven waren daarbij de chauffeurs. Beiden hadden echter een andere visie op 'de snelste weg van het hotel naar de E3'. Na twee dagen zeiken en zeuren van Steven's kant, was Boris het zat en meldde hij Steven dat hij dan maar de GK-optocht moest leiden. En dan wel gebruik makend van de 'Force' want kaart kijken is cheaten.

■ En je voelt 'm al aankomen, drie uur later moest Steven toegeven dat ie echt niet meer wist waar ie was. De glimlach is de rest van de E3 niet meer van Boris z'n gezicht geweest.

■ Eidos heeft de tieten van Lara Croft verkleind om meer dames naar het spel toe te trekken. Linke move, want de magere cup C kan er toe leiden dat nu een flink aantal mannen gaat afhaken. Want Lara met tennisballetjes... tja.

■ Over het algemeen zien we weinig van onze hotelkamers. Overdag zijn we op de beurs, 's avonds hebben we feesten en daarna slapen we even. Jurjen maakte dit jaar een uitzondering voor de toiletpot die hij uitvoerig aan de binnenkant bestudeerde toen een warme spinaziesalade een beetje opstandig werd.

■ Volgens Mini Niels, die met Jurjen een kamer deelde, had de plakkaat nog het meest weg van een groene versie van SpongeBob.

■ Gamekings hield de review voor de Xbox en PC versie van Grand Theft Auto: San Andreas in Compton. Voor diegene die niet zo goed weten wat Compton is: neem de grootste aso-buurt van Nederland (bel SBS 6 voor de precieze ligging) en denk daar wapens bij.

■ De brothers aldaar stonden dan ook vreemd te kijken toen de drie witmansen (Boris, Melle en Rogier) midden in de wijk een camera opstelden. Toen men echter vertelde dat het over GTA ging, was alles in orde. Ze spelen daar blijkbaar allemaal met zichzelf.

POWERSPY

[illegible]

DE WAARHEID OVER DE PS3-BEELDEN

Gamers die het nieuws tijdens de E3 een beetje hebben gevolgd, weten dat er nogal wat te doen was over de demo's die Sony liet zien tijdens de PS3-presentatie. Het vertoonde was immers zoveel mooier dan wat Microsoft liet zien op hun Xbox 360-show. Waren alle filmpjes wel realtime op de PS3 of was alles voorgebakken en op een tape gezet?

We hebben op de beurs met flink wat mensen gepraat en kunnen tot de volgende conclusie komen: Sony heeft op de show een flinke gok genomen. Alle clips werden namelijk NIET vanaf de PS3 afgespeeld, maar vanaf een recorder. En slechts een gedeelte daarvan werd realtime vanaf een developmentkit op tape gezet. De rest is door animatiestudios in elkaar gezet.
Kortom, wat we zagen is dus NIET wat de PS3 ons straks per se gaat brengen. Sony erkent dit ook via de baas van Sony Europe, Phil Harrison. Volgens hem zijn alle trailers "representatief voor hetgeen we straks kunnen verwachten op de PS3."

VALS SPEL?

Speelt Sony dus vals? Nee, dit soort zaken zijn gebruikelijk in de game-industrie. Ook Microsoft gebruikte deze tactiek op de 360-show en deed dat ook in het verleden (wie herinnert zich de babe Raven nog, die liet zien wat de Xbox zou gaan kunnen) in de hoop een dikke hype op te bouwen. Een bedrijf maakt natuurlijk nooit een filmpje op basis van wat men minimaal van de console verwacht, maar altijd van hetgeen men maximaal verwacht. En dus krijg je vette shit. Vette shit waarmee je de wereld kunt overpoweren.
En da's precies wat Sony deed. Men overpowerde Microsoft totaal. De beelden van MS, die voor een groot deel (dus ook niet alles) ingame waren (we zaten naast de makers van Gears of War toen hij deze getoond werd), kwamen niet in de buurt van de demo's van Sony.
De volgende dag pakten websites uit met quotes als 'Sony trashes Microsoft' , ' Xbox 360 fails to impress' en 'We can't believe PS3 and Xbox 360 are from the same generation'. Kranten en TV in de VS plaatsten de PS3 zelfs op een voetstuk.
Hiermee had Sony precies wat het wilde. Het momentum bij Microsoft, dat immers eerder met een nieuwe console komt, weghalen.
Nu ligt de bal bij Sony; zij hebben nog een dik half jaar om ervoor te zorgen dat de PS3 de beloofde grafische kwaliteiten kan waarmaken. En als ze dat lukt, dan praat niemand meer over de voorgerenderde filmpjes.

TE VROEG

Wat wij hiervan vinden? Tja, bij een biz waarin zoveel geld omgaat, horen nu eenmaal zware marketingtrucs. Op zich lopen wij te lang mee om ons nog gek te laten maken door dit soort filmpjes. Bovendien lijkt het ons stug dat twee bedrijven die gebruik maken van veelal dezelfde hardware-leveranciers, opeens qua kwaliteit zo ver uit elkaar liggen.
Nee, wij willen gewoon op de games zelf afgaan, op de ingame footage. En tot nu toe hebben we alleen een paar Xbox 360 games kunnen checken, en dat zag er soms heel goed uit. Ditzelfde doen we straks met de PS3-games.
Pas dan kunnen we de twee consoles met elkaar vergelijken en kijken wie er op technisch vlak gewonnen heeft. Nu is dat veel te vroeg.

Killzone (PS3)

Heavenly Sword (PS3)

Gears of War (Xbox 360)

SILICON KNIGHTS DOET TOO HUMAN-TRIOOTJE

Wie bekend is met de overstap van Rare naar Microsoft zal het volgende verhaal bekend voorkomen.
Kort geleden was het nog dikke mik tussen Nintendo en de Canadese studio Silicon Knights; deze digitale ridders zorgden onder andere voor Nintendo's meest duistere spel ooit, Eternal Darkness.
Tijden veranderen: nadat de Knights vorig jaar brak met Nintendo (hun wens om absurd grote games te maken zou niet overeenkomen met die van Big N), gingen ze een overeenkomst aan met Sega én kondigden ze op de E3 stilletjes aan met Microsoft Game Studios te werken aan een trilogie van futuristisch-mythologische Xbox 360-games vol cybernetische goden en grootschalige slagvelden. Wat dat precies inhoudt weten wij ook niet, maar het klinkt indrukwekkend.
De game gaat in ieder geval Too Human heten, een titel die bij de oplettende lezer een belletje zal doen rinkelen. Too Human was al in ontwikkeling voor de oorspronkelijke PlayStation en bleef ook in Silicon Knights' Nintendo-jaren opduiken in interviews. Het mag duidelijk zijn dat de studio nu in ieder geval alle ruimte krijgt om zijn ambitieuze visie uit te werken. Deel één in de trilogie moet eind 2006 in de winkelschappen liggen.

Eternal Darkness

Too Human in de oorspronkelijke PlayStation versie

VERANDERING IN N-GAGE-PLAN OP KOMST

Op de E3 werden nog dertien nieuwe N-Gage-games geïntroduceerd -- waaronder een nieuwe versie van die ene strategietopper, Pathway to Glory, een mobiele Civilization, de RPG Rifts: Promise of Power en One, een vechtspel -- maar het is desondanks duidelijk dat er een grote verandering op komst is in Nokia-land.

Ondanks dat er dit najaar nog een nieuwe, compactere N-Gage gametelefoon geïntroduceerd wordt -- met een hogere resolutie en betere 3D-beelden --, wil de Scandinavische gigant het gameplatform breder gaan trekken dan pure gametelefoons. Begin 2006 gaan er bijvoorbeeld smartphones verschijnen waarin N-Gage geïntegreerd is.

Dat betekent dat veel meer gebruikers toegang zullen krijgen tot N-Gage dan de miljoen spelers van dit moment. Dit maakt het voor ontwikkelaars en uitgevers interessanter om N-Gage-games te produceren. Nokia lijkt zich dat maar al te goed te beseffen; momenteel is het zo dat men een flink budget uittrekt om N-Gage-ontwikkeling te stimuleren, maar die geldkraan wordt binnenkort grotendeels dichtgedraaid.

Nog een ontwikkeling is dat de technologie achter N-Gage Arena, dat multiplayer via GMTS en UMTS mogelijk maakt, nu beschikbaar wordt gemaakt voor Java, en daarmee voor de meer dan een half miljard Java-telefoons. Dat betekent dat het makkelijker wordt voor mobiele ontwikkelaars om hun spellen online te gooien -- dat kan alleen maar goed zijn voor de toekomst van mobiele games. Ondanks dat N-Gage er een uniek voordeel mee kwijt is.

Dat Nokia het niet opgeeft met N-Gage lijkt duidelijk, maar het is de vraag wat er zo onderhand nog van over blijft behalve een logo en een technische standaard. Zo melden onze bronnen dat het onduidelijk is of Nokia nog wel verder gaat met het in winkels verkopen van geboxte N-Gage-games -- ook omdat niet alle smartphones beschikken over een (gemakkelijk bereikbaar) MMC-slot voor je Game Cards. Transfers vanaf cd-rom of internet op je pc zouden het alternatief zijn.



NUMEROLOGIE

2 het aantal terraflops dat de PS3 kan produceren

4 het maximum aantal uren dat men in de rij stond voor een speelsessie met de nieuwe Zelda

6 het aantal uren dat het duurde voordat men de stroomstoring op dag 1 verholpen had

8 het aantal platformen waarop King Kong gaat uitkomen: PS2, Xbox, PC, GameCube, Xbox 360, PlayStation 3, PSP en Nintendo DS

20+ Het aantal games voor de Xbox 360 waaraan EA momenteel werkt

28 het aantal PSP games dat bij de Europese launch in de winkels liggen

29 het aantal landen waar de bezoekers van de E3 vandaan kwamen

80 percentage van alle producten op de E3, die met Kerst in de winkel ligt

400 aantal standhouders

5000 aantal producten dat op de E3 werd getoond

70.000 Aantal bezoekers van de E3

POWERSPY

COMMENTAAR DE KWALIJKE GEVOLGEN VAN DE NEXT GEN CONSOLES

Iedereen ging uit zijn dak tijdens de presentaties van de next gen consoles. Wij ook. De specs logen er niet om, de eerste beelden van de Xbox 360 en PS3 maakten indruk en veel nieuwe games spreken tot de verbeelding.

Maar er kleven ook een aantal negatieve zaken aan de komst van de nieuwe spelcomputers, en daar had niemand het over op de E3. Begrijpelijk, want het zijn nu niet bepaald feiten die bijdragen aan een vette hype. Wij vinden echter dat je ze wel moet kennen.

DE PRIJS VAN DE CONSOLE

Over de prijs van de nieuwe consoles werd niks gezegd op de beurs. Niet omdat ze 't niet weten, maar omdat men je daar nu niet mee 'lastig wil vallen'. Dat verpest de voorpret.

Volgens ons heeft men weliswaar nog niet de precieze prijs in het hoofd (er moet naar veel verschillende valuta worden omgerekend en veel landen hebben aparte importregels), maar is er wel een streefgetal.

Volgens een aantal goed ingevoerde Japanse kranten gaat de PS3 ongeveer hetzelfde kosten als de PS2 bij launch. En dat was 39.800 Yen, omgerekend 294 euro. Dit omdat Sony in gesprekken met zakenpartners regelmatig het bedrag 40.000 yen laat vallen.

De Cube en de Xbox 360 zouden volgens dezelfde kranten ongeveer honderd euro goedkoper worden, iets wat ook bij de vorige launch het geval was.

Een andere aanwijzing voor deze bedragen is een uitspraak van Jay Allard van Microsoft. Hij meldde dat "de prijsstelling zeer belangrijk gaat worden in de strijd tegen Sony" en "dat de PS3 een hoop extra's had, die je zou moeten terugzien in de prijs".

Overigens kregen we net voor het ter perse gaan van dit nummer de info dat volgens Microsoft de Xbox 360 rond de 300 dollar/220 euro zal moeten gaan kosten.

DE PRIJS VAN GAMES

Kenners van de game-industrie zijn het er over eens; de games voor de next gen consoles gaan duurder worden en niet zo'n klein beetje ook. Een hot shot van THQ, Peter Dille Reden, is in de Volkskrant duidelijk: "Bij de introductie van elke nieuwe spelcomputer zie je de kosten met 50% stijgen. Kost een titel nu tussen de 3 en 10 miljoen dollar, voor de nieuwe spelcomputers zullen de developers het dubbele kwijt zijn (vooral grafisch is er veel meer werk) en dat verrekent men in de prijs."

Analisten in de VS verwachten dat de prijs van PS3 en Xbox 360 games ongeveer 10 dollar omhoog gaan. En zet daar in Nederland dan maar een euroteken voor.

DE GAMES ZELF

Een ander gevolg van de sterk verhoogde productiekosten is dat producenten nog minder dan voorheen een gok durven te nemen. En dus zal je steeds meer sequels en licentiegames krijgen. Op dit moment zijn in de VS al acht van de tien games in de charts een sequel.

Daarnaast zullen vele kleine developers niet meer in staat zijn om de hoge productiekosten op te brengen, en laten dat nu juist de bedrijven zijn die wel vernieuwende titels durven te maken.

Krijgen we straks dus saaie games met moddervette graphics???

J.J.

PS2 BLIJFT SPEER

Het was een fraai kunststukje dat Sony de honderden gamejournalisten voorschotelde, zo vlak voordat die hele meute naar de Xbox 360 presentatie zou stiefelen. Men werd werkelijk verpletterd door wat men te zien kreeg; schitterende beelden, veel actie maar bovenal beelden waar Microsoft niet tegenop zou kunnen. Sony overdonderde alles en iedereen; alleen, uit niets bleek dat de getoonde beelden daadwerkelijk draaiden op de hardware van de PlayStation 3. Het doel was echter bereikt, want iedere journalist vertrok, mond wagenwijd open, met de beelden van de PlayStation 3 presentatie nog vers op het netvlies naar de Xbox 360 presentatie.



Sony toonde dan weliswaar schitterende 'filmpjes' van PlayStation 3 spellen, het apparaat zal nog lang niet in de Europese winkels liggen. Waar de consumenten, en jullie lezers, meer baat bij hebben is wat er nog speelbaar is op de PlayStation 2 en straks uitkomt op de PSP die 1 september in de winkels ligt.

Sony had veel nieuwe en vooral veel exclusieve titels staan die het bezitten van een PlayStation 2 of PSP zeker de moeite waard maken. Naast de door de pers geprezen Shadow of the Colossus en Okami was er genoeg spul die de massa zoet zal houden. Met de licentie game 24 the Game heeft men bij Sony ongetwijfeld dé verkoophit van dit najaar in handen.

Teleurstellend was de matige hoeveelheid aan PlayStation Portable titels en met name de kwaliteit van de spellen. Meest in het oog springende titel was Daxter, de speelbare demo toonde mooie heldere beelden en vloeiende animaties. Maar de echte titels die het apparaat moeten gaan pushen (zoals Gran Turismo) waren afwezig. Wel liet de PSP zijn veelzijdigheid zien; er waren racespellen, sportspellen, platformspellen, puzzelspellen en vechtspelletjes.

Desondanks stemde de beursvloer ons hoopvol. Sony stort zich gelukkig niet volledig op de ontwikkeling van PlayStation 3 spellen maar blijft haar huidige generatie spelcomputers van een meer dan behoorlijk aanbod voorzien.



OKAMI

PS2

Zonder twijfel was Capcom's action/adventure titel Okami een van de stijlvolste games op deze E3. Het eerste dat meteen in het oog springt zijn de schilderachtige graphics. Door de lijnen van de meeste personages en voorwerpen continu te laten bewegen, krijg je echt het idee naar een met de hand getekende animatiefilm te kijken. Maar niet alleen de graphics zijn verfrissend, ook de gameplay voelt nieuw en past bij het uiterlijk.



Met een druk op de rechterschouderknop verander je het scherm in een statisch schilderij dat je met een kwast kunt bewerken. Uiteindelijk zal je met zo'n dertien verschillende penseelstreken op deze manier de spelwereld kunnen beïnvloeden.

In de levels die wij speelden, kon je bijvoorbeeld een gebroken zwaard op een standbeeld kliederen of een brug over een ontembare rivier leggen. Met een scherpe rechte lijn is het ook mogelijk om bijvoorbeeld boomstammen die in de weg staan of bepaalde vijanden door midden te klieven.

In ware action/adventure stijl geeft iedere nieuwe techniek je de mogelijkheid om aanvankelijk ontoegankelijke gebieden te betreden.

Al met al een van de opvallendste titels op de E3 dit jaar.

OKAMI



PUNT VOOR SONY

SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2

Eindelijk was ie speelbaar! Nadat we op de Tokyo Game Show al lekker waren gemaakt met een aantal vette filmpjes van Shadow of the Colossus (toen nog Wanda and the Colossus) konden we nu één compleet level spelen.
Zo'n level bestaat uit het vinden van een gigantische gedaante, en deze vervolgens beklimmen om zijn zwakke plek te vinden.

Het eerste dat opvalt zijn de prachtige graphics. Door briljant met de hardware om te gaan is het team achter het sublieme ICO er wederom in geslaagd een uniek ogende spelwereld te creëren. Vanaf het moment dat je op je onwaarschijnlijk mooi geanimeerde paard stapt, weet je dat je aan iets bijzonders begint. Door je zwaard in de lucht te steken kan je met behulp van een lichtstraal bepalen welke kant je op moet.
Als je eenmaal de obstakels hebt overwonnen op weg naar je doel (vooral springen en klauteren) kom je aan bij een reusachtige bestemming: de kolos.
Nu is het de bedoeling een manier te vinden om hem te beklimmen en zijn zwakke plek, die je eveneens met behulp van een reflecterende lichtstraal vindt, met je zwaard te bewerken.
De omvang van de kolos die we in deze demo beklommen was indrukwekkend en met name de animatie en speciale effecten maakten dit tot een unieke ervaring. Je wordt wild heen en weer geschud terwijl je jezelf krampachtig aan zijn vacht probeert vast te houden en dat geeft echt het idee een reusachtig monster te beklimmen.
We kunnen niet wachten tot we het volledige assortiment kolossen te grazen mogen nemen.

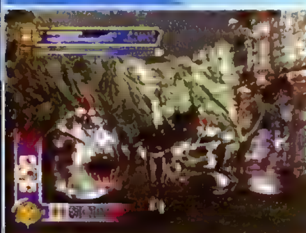
SHADOW OF THE COLOSSUS





CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

PS2





Zou het eindelijk zover zijn? Een 3D Castlevania game die niet onderdoet voor zijn 2D tegenhangers?
Ditmaal speel je als Hector, vroeger een dienaar van Dracula, en een heuse Devil Forger. Hij kan zogenaamde Innocent Devils oproepen die allemaal verschillende skills hebben en hem helpen in zijn strijd.

Verder nemen je statistieken toe naarmate je level verhoogt, en heb je verschillende wapens om combo's mee uit te voeren.
Het level dat wij speelden zag er tot aan het vette gevecht met de eindbaas aan toe erg goed uit, en stak bovendien qua gameplay goed in elkaar.



CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

PS2

Sony zet hoog in met Genji, de eerste game van studio Game Republic. Dat de grote man achter deze game verantwoordelijk is geweest voor klassiekers als Street Fighter II en Resident Evil is overduidelijk, want in al zijn eenvoud is Genji ongelooflijk verslavend en bovenal leuk om te spelen.
Met simpele combo's, een eenvoudige maar doeltreffende manier om je level te verhogen en verschillende wapens & armor weet Genji zonder meer te boeien. Het Kamui slowmotion systeem stelt je in staat om met één aanval een reeks van vijanden achter elkaar uit te schakelen.
Binnenkort meer over deze potentiële hack and slash topper.





GENJI: DAWN OF THE SAMURAI



PS2



KINGDOM HEARTS 2

Het vervolg op het magische Kingdom Hearts moet aan het eind van dit jaar uitkomen, maar naar onze mening moet er aan deze titel nog heel wat gesleuteld worden.
Zo zijn bijvoorbeeld de cameraproblemen uit het origineel nog steeds aanwezig. De locaties waar de gevechten zich afspelen lenen zich simpelweg niet echt voor de slingerende camera. En de graphics komen wel heel erg gedateerd over, met een gebrek aan detail en scherpte.
Het sterkste punt van het vorige deel was natuurlijk de sfeer. Laten we hopen dat dit tweede deel het niet uiteindelijk alleen daar van moet hebben.

KINGDOM HEARTS 2







PS2

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS

Sony's belangrijkste online shooter wordt voorzien van een nieuw deel. In het derde deel van SOCOM zijn de voor de hand liggende verbeteringen en vernieuwingen te vinden: nieuwe wapens, nieuwe voertuigen, verbeterde A.I. en een verbeterd systeem om je teamleden te besturen.
Dit alles heeft vanzelfsprekend ook invloed op de multiplayer, waar je ditmaal met maar liefst 32 spelers helemaal los kan gaan op compleet nieuwe en vooral grotere maps.

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS



PS2

DRAGONQUEST VIII

Iedereen die rouwt om het verdwijnen van de traditionele RPG moet vooral DragonQuest VIII nauw in de gaten houden. Op ouderwetse wijze kies je voor ieder personage in je party een actie, die zich vervolgens volledig turn-based voltrekt.
Uiteraard heeft ieder personage zijn sterke punten en moet je strategisch te werk gaan om de vele vijanden uit te schakelen.
Het vermelden waard zijn de designs - afkomstig van Akira Toriyama, de man achter DragonBall - en de sfeervolle cel-shaded graphics.
Laten we hopen dat dit achtste deel eer doet aan de legendarische reputatie van deze langlopende spelreeks.





DRAGONQUEST VIII



THE WARRIORS





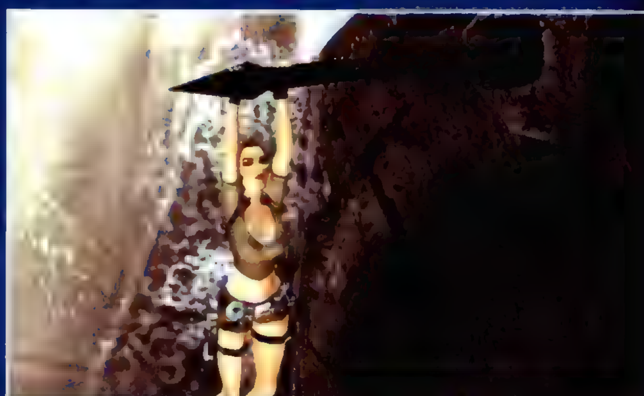
PS2

The Warriors, dat eind oktober moet verschijnen, is een side-scrolling beat 'em up zoals Final Fight en Double Dragon dat vroeger waren. Echter, deze game is afkomstig van Rockstar en dat schept natuurlijk de nodige verwachtingen.
Het spel volgt de gelijknamige film niet op de voet maar kent wel veel overeenkomsten met de rolprent. Waar het in feite op neerkomt is gewoon keihard rivaliserende bendes in elkaar trappen. Dit doe je met je hele groep, bestaande uit zes bendeleden, waarvan jij iedere missie één personage bestuurt.
Tijdens de gevechten zul je merken dat alle bendeleden afzonderlijk van elkaar tegenstanders de grond in trappen.
Maar er zijn ook momenten waarop een bendelid jou te hulp schiet en jullie samen een gast op een vreselijke manier aan gort trappen.
De vechtbewegingen die je daarbij in kunt zetten variëren van simpele stoten en trappen tot snoeiharde bewegingen waarbij je de tegenstander vastpakt, zijn gezicht (met een kapotte fles) bewerkt of gewoon zijn schedel tegen een stenen muur rost. De actie spat letterlijk van het scherm.
Tijdens de korte demo kregen we nog even te zien dat je jouw bendeleden orders kunt meegeven, zoals 'volg', 'blijf hier' en 'schop de hele zooi aan gort'.
Als voorbeeld braken The Warriors in bij een winkel, de leider deed een graai uit de kassa terwijl de overige leden de hele winkel in puin ramden. Of je jat een autoradio terwijl je 'vrienden' het vervoermiddel helemaal aan gort trappen. Dit soort extraatjes zorgen voor een klein beetje vrijheid en voor de nodige afwisseling, tussen al die matpartijen door.

THE WARRIORS



VERSCHIJNT OOK OP XBOX





PS2

TOMB RAIDER: LEGEND



Crystal Dynamics nam het stokje over van wijlen Core Design en dat heeft de serie goed gedaan. TR: Legend gaat terug naar de roots van de serie en dat betekent klimmen en klauteren in grote, open omgevingen (tombes, grotten, ruïnes) in Bolivia, Peru en de Himalaya.
De graphics zijn knisperend scherp en ook de animaties mogen er zijn. Niet langer hoef je bijvoorbeeld naar het randje van een rotsblok te lopen alvorens een sprong te maken. Je kunt gewoon rennen en de jump knop indrukken. Voorts zal Lara automatisch de dichtstbijzijnde richel pakken. Geen frustrerende dodenjumps meer dus.
Meest indrukwekkend waren de puzzels. Weg zijn de schakelaar-omzet-puzzels en duw-blokken-weg- acties. In plaats daarvan zagen we raadsels die op meerdere manieren op te lossen zijn en waarbij de interactieve omgeving een grote rol speelt. Wordt Tomb weer de bomb?

TOMB RAIDER LEGEND



VERSCHIJNT OOK OP PC, XBOX EN [illegible]

PLAYSTATION 3 VEELBELOVEND

16 mei 2005 zal de geschiedenis in gaan als de dag dat Sony de wereld overdonderde met de presentatie van haar nieuwste console: de PlayStation 3. Zelden werden journalisten zo verpletterd door hetgeen ze te zien hadden gekregen. Dit kon niet waar zijn...

Iedereen weet dat Sony de strijd met Microsoft op commercieel vlak dik heeft gewonnen. Tegenover de 87 miljoen verkochte PS2's staan momenteel een dikke 20 miljoen Xboxen. Toch waren ze bij Sony niet helemaal happy; de Xbox was en is namelijk technisch superieur aan de PS2. En dat mocht blijkbaar niet nog een keer gebeuren want de presentatie van de PlayStation 3 was één lange 'kijk-eens-wat-ik-kan' show. Alle speeches, alle filmpjes en alle teksten droegen maar één boodschap uit: 'wij hebben de meest krachtige console ter wereld gemaakt'!

En als we de specs van PS3 naast die van de Xbox 360 leggen, moeten we ze daarin gelijk geven. Sony heeft een monster gecreëerd, een monster dat ons straks ongeëvenaarde spelervaringen moet gaan bieden.

TERRAFLOPS

De PS3 bezit een 3,2 GHz Cell processor, die in principe net zo snel is als die van de Xbox 360, maar door een andere manier van werken meer power moet kunnen produceren. Veel developers die we spraken, erkenden dit ook.

En dan is er nog de grafische RSX chip van Nvidia die een 'floating point performance' heeft van bijna 2 terraflops (Xbox 360 haalt net 1 terraflop), en dat is net zo snel als de huidige generatie supercomputers.

Deze krachtige ingrediënten zorgen ervoor dat de PS3 een standaard resolutie van 1080 pixels kan produceren. En als je wilt weten hoe scherp dat is, check dan eens een PC-game op hoge resolutie.

FOTO-REALISME

Het moet gezegd, het duurde even voor wij weer op aarde terugkeerden. Filmpjes en techdemo's van GT5, Final Fantasy VII en Killzone waren grafisch gezien zo'n enorm stap vooruit. We zagen boksers met levensechte gezichtuitdrukkingen, we zagen honderden mannetjes lopen die allemaal andere dingen deden, we zagen wagens en motors crashen met zoveel special effects dat het ons duizelde. Eerlijk, deze beelden waren een half vingerkootje verwijderd van fotorealisme.

SCEPSIS

Na verbazing en extase komt doorgaans scepsis, zo zit de mens nu eenmaal in elkaar. Als een atleet op de 100 meter ineens een halve seconde harder gaat dan de rest roepen we ook eerst 'wow', om daarna te gillen dat het wel doping zal zijn.

In dit geval had de PS3 de Xbox 360 [illegible] hard op zijn [illegible] gegeven. En [illegible] de consoles [illegible] dezelfde [illegible] gebruiken [illegible] dollars [illegible]. En dan zoveel [illegible].

[illegible] scepsis [illegible] later [illegible] dat Sony enkel [illegible] filmpjes had laten zien [illegible] PS3 liepen. Wat moesten we [illegible] denken? Moesten we Sony aan de [illegible]andpaal nagelen?

Nee, want de hele industrie gebruikt deze trucs. Ook bij de presentatie van de Xbox 360 zijn dergelijke voorgebakken filmpjes te zien geweest. Hetzelfde geldt voor de aankondiging een aantal jaren terug van de Xbox en PS2. Laten we het gewoon houden op het volgende: het staat buiten kijf dat Sony een krachtige console aan het maken is. Ook kunnen we rustig concluderen dat de PS3 in potentie meer power heeft dan de Xbox 360. Het zijn echter de developers die nu al hun technisch vernuft en kunde moeten gaan aanwenden om de monsterlijke kracht van de PS3 om te zetten in de supergames die ons nu beloofd worden. Voor die tijd heeft het geen enkele zin om conclusies te trekken.

DE GAMES

Echte harde aankondigingen waren er niet. Maar aan de hand van de filmpjes en techdemo's die we zagen, kunnen we wel voorzichtig een paar titels noemen waarmee je straks op de PS3 aan de slag kan.

Nieuwe Formula One, Killzone, Gran Turismo 5, Red Dead Revolver 2 (western shooter), Fight Night Round 3 (we verwachten dat EA alle grote series klaar hebben bij launch), Oh-Ni (diepe Japanse RPG) Heavenly Sword (hack & slash), Devil May Cry 4, Gundam World game, Killing [illegible]



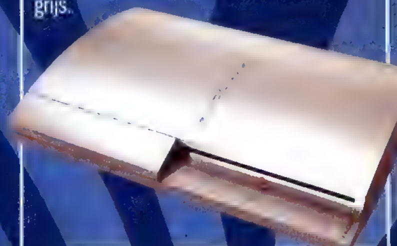
Gran Turismo 5


Devil May Cry 4


Fight Night Round 3

HET DESIGN

Een gedurfd ontwerp dat qua grootte niet veel van de Xbox 360 verschilt. Wel leek ie wat breder. Vermoedelijk komt ie straks in drie kleuren op de markt: wit, zwart en grijs.



DE CONTROLLER

Termen als 'banaan' of 'boomerang' werden veel gehoord voor deze afwijkende controller. Opzienbarend is dat je straks via bluetooth (dus draadloos) met zeven controllers tegelijk kunt gamen. Overigens kun je dankzij Wi-Fi ook de PSP als controller gebruiken.



DE MULTIMEDIA MOGELIJKHEDEN

[illegible] 's op de TV kunt afspelen.

EXTRA SNUFJES

- Twee high definition video outputs die het mogelijk maken om games met twee schermen te spelen (DS!).
- De Blu-ray disk kan zes keer zoveel data bevatten als een gewone DVD.
- De PS3 zal geen harde schijf krijgen (wellicht later los verkrijgbaar).

PSP GAMES

Het ziet er naar uit dat we rond de tijd dat de PlayStation Portable in de Nederlandse winkels ligt (1 september), een aantal hele toffe games kunnen begroeten. Op de beursvloer kwamen we in ieder geval behoorlijk wat vette titels tegen die naar wij hopen nog voor het einde van het jaar in de schappen liggen.



PS2

SOUL CALIBUR 3

Er waren nauwelijks nieuwe fighting games te vinden deze E3 maar gelukkig waren de paar aanwezige titels binnen dit genre wel erg goed.
De nieuwe Soul Calibur is dan wel niet geheel origineel, toch hoor je ons niet klagen. Met nieuwe moves en nog betere graphics zag het er allemaal heel lekker uit.
Oh ja, en die drie nieuwe personages mogen er ook best zijn. Een grote gast met een capuchon en een reusachtige zeis, een Japanse dame met een zwaard verstopt in haar paraplu en een leuk meisje met een gevaarlijk cirkelmes maken hun opwachting. Kom maar op!

SOUL CALIBUR 3



PSP

DAXTER



Sinds Jak and Daxter op het toneel verscheen en meteen de prijs beste platformgame voor de PlayStation 2 binnenhaalde, vragen gamers van over de hele wereld om een spel waarbij je in de huid van die pluizige Daxter kan kruipen.
Dat kan dus nu met dit platformspel waarin Daxter, gewapend met vliegenmepper en insecticidenspuit, zijn eigen avontuur beleeft. Het verhaal speelt zich af vanaf de gevangenschap van Jak in Jak II tot het moment dat Daxter Jak bevrijdt uit zijn benarde situatie.
De speelbare E3 demo gaf de indruk dat de game vrijwel af is. Daxter bewoog zich zeer vloeiend door de kleurrijke wereld en er traden geen haperingen en dergelijke op. Het spel belooft een even traditionele als aantrekkelijke platformgame te worden.

DAXTER





PS2

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Vorig jaar verkondigde Capcom nog dat Onimusha 3 de trilogie zou afsluiten maar zie hier... een nieuwe Onimusha game.
Het verhaal speelt zich vijftien jaar na het derde deel af en draait dus om volledig nieuwe personages.
Opvallend is het nieuwe partnersysteem. De grote held Soki wordt in de volledig driedimensionale levels altijd vergezeld door een computerbestuurde krijger waar je op elk gewenst moment naar kunt overschakelen.
Uiteindelijk zullen zich vijf verschillende helden aan jouw zijde voegen.
Het is misschien slap dat er toch nog een nieuw deel verschijnt maar alles ziet er wel heel goed uit. Met name het indrukwekkende gevecht met een reusachtige mechanische samurai is spectaculair.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



PSP

CODED ARMS

Aangenaam verrast waren we door Coded Arms. Deze shooter van Konami speelde erg goed, zeker voor een handheld. Ook de knoppenindeling is prima gekozen, bovendien kun je ze ook nog eens naar eigen smaak indelen. Coded Arms maakt verder gebruik van een handige auto-aim optie die perfect lijkt te werken.
Het spel zal naast een singleplayer ook een multiplayer spelmode krijgen. Denk aan een simpele Deathmatch, Keep the Mark en Last Man Standing.
Tevens heeft de game een random map generator, wat inhoudt dat iedere keer dat je een game speelt, de maps weer anders zijn.



CODED ARMS



PSP

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

Het eerste dat opvalt aan Socom voor de PSP is dat het net even anders speelt dan op de PlayStation 2. De PSP mist een tweede analoge stick en dus is een traditionele first-person shooter knoppenindeling niet mogelijk. Men heeft dit handig opgelost door goed gebruik te maken van de L en R knoppen.
Andere verandering ten opzichte van de console versie is dat er nu maar één teamgenoot met je mee reist. Deze kun je nog wel de vertrouwde orders meegeven.
Het grote succes van de Socom serie is te danken aan het feit dat er online gespeeld kan worden. Nu was de E3 demo een singleplayer map (de game zal veertien singleplayer missies kennen) maar Socom zal met name multiplayer gespeeld worden. Met hoeveel man er draadloos geknald kan worden, durfde men bij Zipper Interactive nog niet te zeggen.

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO







VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Op de PSP stand speelden we kort met de game en we waren meteen vanaf de eerste service hooked.
De animaties van de personages op het scherm, de precisie waarmee je de ballen op de helft van je tegenspeler neerlegt... het voelde allemaal zeer vertrouwd aan en het grote PSP scherm geeft je een geweldig overzicht. Virtua Tennis World Tour biedt genoeg verschillende modes, waaronder de mogelijkheid om je eigen personage te creëren en al tennissend ervaring op te doen. Ook is het mogelijk om met vier man tegelijk draadloos een potje te spelen.
Virtua Tennis belooft alles te doen wat de console versies ook deden en als dit lukt, hebben de PSP bezitters er een juweeltje bij.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR





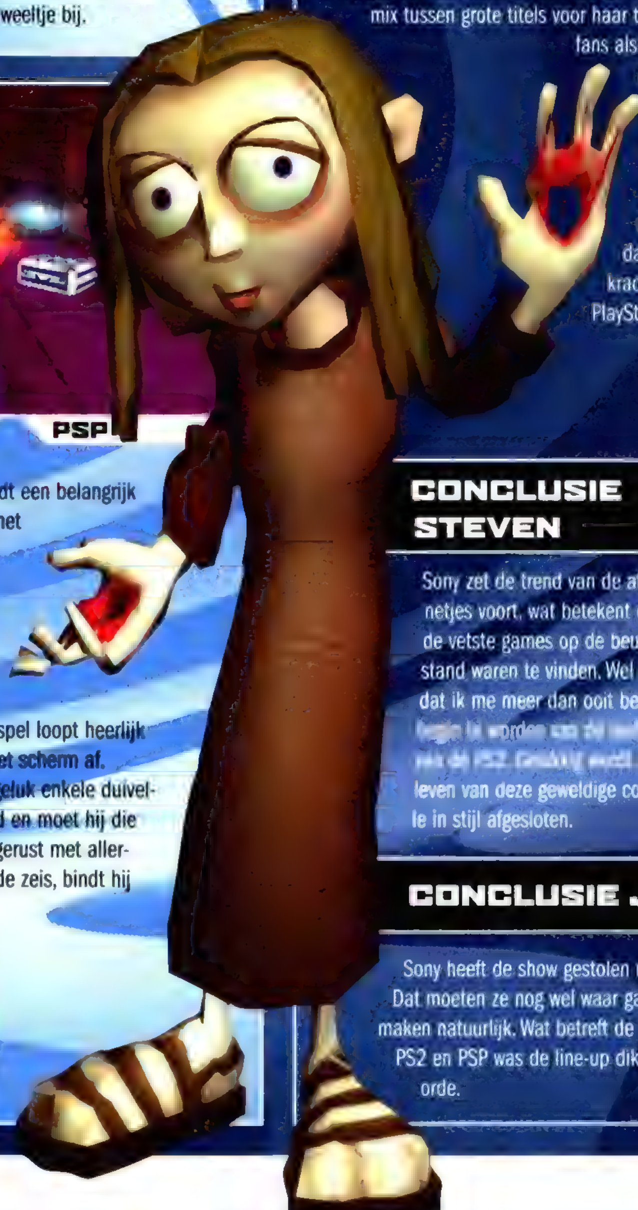
DEATH JR

PSP

Death Jr, liefkozend DJ genoemd, wordt een belangrijk spelletje voor Konami. Men is bezig met een animatiefilm, in Amerika is reeds een strip verschenen en er wordt gewerkt aan actiefiguurtjes van de hoofdpersonages uit Death Jr. Konami zet dus hoog in op deze PSP titel.
Niet geheel onterecht trouwens. Het spel loopt heerlijk snel en de actie spat werkelijk van het scherm af.
In het game-verhaal heeft DJ per ongeluk enkele duivelse gedrochten naar de aarde gehaald en moet hij die ongure beesten nu zelf uitroeien. Uitgerust met allerhande wapens waaronder natuurlijk de zeis, bindt hij de strijd met de demonen aan.

DEATH JR





PSP KORT

INFECTED

Een third-person shooter die echt tot zijn recht komt als er draadloos wordt gespeeld. Je kunt namelijk andere gamers infecteren door van ze te winnen en jouw virus kan zich dan uitbreiden naar andere spelers.





MEDIEVIL RESURRECTION

PlayStation bezitters van de eerste orde herinneren zich waarschijnlijk MediEvil nog wel. Sir Daniel Fortesque is nu terug in een remake van de originele PlayStation game maar dan voorzien van wat twists.





METAL GEAR AC!D 2

Het vervolg op Metal Gear Ac!d krijgt een wat meer cartoony look hetgeen beter bij de popcultuur van de PSP zou passen.





DEAD TO RIGHTS: RECKONING

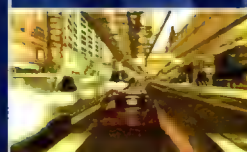
Jack Slate en zijn trouwe viervoeter zijn terug. Dit avontuur is geen rechtstreekse port maar een geheel nieuw avontuur.





BURNOUT LEGENDS

Snoeihard over digitale snelwegen racen kan heel leuk zijn maar de snelheid van de Burnout Legends demo zou zelfs de gemiddelde Subaru-rijder niet imponeren.





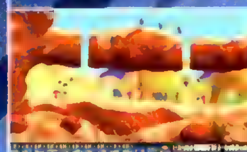
GTA LIBERTY CITY STORIES

Helaas mochten we nog niets zien van de game. Het spel speelt zich dus af in Liberty City en laat een andere kant van het GTA III verhaal zien. We verwachten binnen niet al te lange tijd wat meer te vertellen.



LEMMINGS

Het zou de perfecte game zijn voor de DS, waarbij je met je stokje de figuurtjes gemakkelijk aantikt voor optimaal spelgenot. Het spel verschijnt echter op de PSP, net zo verslavend als altijd.





PURSUIT FORCE

Een soort cops and robbers game, waarbij je al rijdend andere wagens onder vuur kan nemen. Het is zelfs mogelijk om uit je eigen auto op die van de tegenstanders te springen.





YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Een zeer traditioneel ogend rollenspel. Ouderwetse sprite graphics gecombineerd met 3D werelden en monsters.

THE SIMS 2

The Sims 2 mag natuurlijk niet ontbreken op een nieuwe console. Op de PSP zag de game er zeer goed uit en ditmaal bestuur je jouw Sim direct met het analoge schuifje.

CONCLUSIE JEROEN

Naast de verbluffende PlayStation 3 presentatie toonde Sony gewoon een hele sterke line-up, met een mooie mix tussen grote titels voor haar trouwe schare fans alsmede spellen die de massa aan zullen spreken.
Voor ieder wat wils, zullen we maar zeggen en dat is toch wel de kracht van PlayStation.



CONCLUSIE STEVEN

Sony zet de trend van de afgelopen jaren netjes voort, wat betekent dat enkele van de vetste games op de beurs op hun stand waren te vinden. Wel moet ik zeggen dat ik me meer dan ooit bewust begin te worden van de leeftijd van de PS2. Gelukkig wordt het leven van deze geweldige console in stijl afgesloten.

CONCLUSIE J.J.

Sony heeft de show gestolen met de PS3. Dat moeten ze nog wel waar gaan maken natuurlijk. Wat betreft de PS2 en PSP was de line-up dik in orde.



VOOR NIEUW

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

OF



VOOR SLECHTS € 20!



WINKELWAARDE
XBOX/PS2/NGC
€ 59,99

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 37,20

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

E ABONNEES



POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA VOOR NIETS!

voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of ww.powerweb.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR





XBOX 360 LAAT DUB

Deze E3 moest de beurs van de Xbox 360 worden. Helaas voor Microsoft gooide Sony met de aankondiging van de PlayStation 3 (en bijbehorende, al dan niet neppe, filmpjes) een hele berg roet in 't eten. Toch barst de Xbox 360 van de potentie, alleen kwam dat deze E3 nog niet helemaal goed tot uiting.

Het kan haast niet anders dan dat Microsoft niets maar dan ook helemaal niets wist van de Sony Pre-E3 presentatie. Want drie uur na het Sony event hoorden we J. Allard tegen een tot aan de nok toe gevulde zaal bulderen dat Xbox 360 de meest krachtige console ooit was waar niemand aan kon tippen.
En dat terwijl de PlayStation 3 (op papier) weldegelijk sneller is. We gaan jullie nu niet vervelen met terraflops, pixelshaders, polygonen en CPU power maar de configuratie van beide machines spreekt wat dat betreft boekdelen.
Toch is terughoudendheid in beide gevallen op z'n plaats. Sony had op het moment van de E3 nog geen enkele devkit uitgestuurd naar ontwikkelaars; ergo er zijn nog helemaal geen PS3 games fysiek in de maak (behalve wellicht bij Sony zelf). En b) ook de hardware van de Xbox 360 is nog niet gefinetuned.
Er is dus nog heel veel mogelijk tussen nu en november; wanneer Microsoft wereldwijd gaat launchen en eind 2006 wanneer de PS3 in het gunstigste geval in Europa moet verschijnen.



FRAAI & VEELZIJDIG

Een aantal zaken blijft echter kaarsrecht overeind staan. Zo mag het design van Xbox 360 zonder meer geslaagd genoemd worden; de combinatie wit-groen is strak en de vorm is fraai.
Daarnaast zijn de mogelijkheden van de nieuwe console veelzijdig en vertelde men dat de Xbox 360 voor de bewezen toptitels backward compatibel zal zijn. Dat betekent dus dat Atari Anthology voorlopig niet speelbaar zal zijn op de Xbox 360 maar Halo 1 & 2 en Jade Empire wel (hoe dit in de praktijk precies in z'n werk zal gaan, lees je in een later stadium).
Ook het Xbox Live verhaal staat als een huis. Straks kun je nog makkelijker online competities opzetten, vind je nog eenvoudiger gelijkgestemden en kun je nog meer content (in de ruimste zin des woords) binnenhalen via Xbox Live. Echt top!

PIJNLIJK & ZONDE

Op een aantal punten sloeg Microsoft de plank echter pijnlijk mis. Zo was de opmerking dat Microsoft een miljard (!!) Xbox 360 gebruikers als doelstelling heeft in onze ogen absurd. Ter illustratie; de huidige Xbox kent twintig miljoen afnemers. Achteraf nuanceerde Microsoft dit getal op internet door te stellen dat het getal het aantal mensen betrof die straks in contact komen met Xbox 360; op enigerlei manier (dus als je op theevisite komt bij iemand met een Xbox 360, tel je ook mee?). Hoe dan ook, het was erg onhandig.
Ronduit onvergefelijk waren de veel te korte filmpjes van aankomende klappers. Project Gotham 3 kwam razendsnel langs, van veel games werd alleen een intro getoond, een nieuwe Halo aankondiging schitterde door afwezigheid en ook de Ghost Recon 3 demonstratie was veel te vluchtig. En waarom een oud filmpje van amper een minuut tonen van Gears Of War, terwijl we een dag erna een (exclusieve) ingame demonstratie van diezelfde game kregen van een half uur dat alles en iedereen wegblies? Onbegrijpelijk en vreselijk zonde. Alleen die Gears Of Wars presentatie was al genoeg geweest om de hele zaal om te krijgen.

LAUNCHGAMES

Qua Xbox 360 games zitten we er in november warmpjes bij. Tussen de 25 en 40 launchtitels moeten dan beschikbaar zijn. Daarbij moet je denken aan Kameo, Call Of Duty 2, Perfect Dark Zero, Dead Or Alive 4, Need For Speed: Most Wanted, alle sportgames van EA (FIFA, NBA, Madden etc), Testdrive Unlimited, The Godfather (zie screen), Tony Hawk's American Wasteland (zie Screen) enzovoort.
Het is alleen jammer dat de sciencefiction shooter Gears Of War pas in 2006 verschijnt. Dat wordt echt een must-have.







WAAR ZIJN DE EXCLUSIEVE XBOX GAMES?

Behoorlijk schokkend is het feit dat Microsoft haar Xbox achterban behoorlijk laat vallen daar waar het aankomt op exclusieve Xbox games. Daar waar Sony tijdens het begin van de PlayStation 2 nog kwistig exclusieve PSone games maakte, geeft Microsoft al voor de launch van de nieuwe console de pijp aan Maarten. Na Conker, Half-Life 2 en Far Cry Instincts valt er geen exclusieve titel meer te bespeuren in het portfolio van de Xbox games.
Wat nu als je net een Xbox hebt gekocht? Dan voel je je toch behoorlijk bekocht. En er mogen dan nog wel tweehonderd third party titels uitkomen voor de huidige Xbox, dit zijn bijna allemaal mutliplatform games die ook op een andere console gespeeld kunnen worden.
De producent van de console moet in de eerste plaats zijn eigen console altijd het meeste glans geven met first party titels. Dat is altijd zo geweest. Dat doet Nintendo met de Cube, dat doet Sony met haar PlayStation 2 en dat doet Microsoft nu dus niet met haar Xbox.
Zelfs voor de huidige PlayStation 2 die toch behoorlijk op zijn laatste benen loopt, komen er nog een gigantisch trits coole en toffe exclusieve games uit. Een behoorlijk mager afscheid van de Xbox op deze manier...

BEL GEVOEL ACHTER

XBOX



BLACK

Black is de meest destructieve, oorverdovende shooter ooit en komt van de makers van de Burnout reeks. Gaat men in Burnout over the top, ook in Black komt de actie compromisloos in beeld. Hoe? Alles kan kapot!
In de meeste shooters maken designers levels waarin je kunt schieten. In Black zijn het de levels zelf die je kapot kunt knallen. Met andere woorden; de omgeving staat in dienst van de speler. Zo kun je letters van gebouwen af schieten die vervolgens bovenop de koppies van bad guys neerkomen. Je kunt pilaren en muren laten instorten en tegenstanders begraven onder puin.
Gooi een granaat vanaf de straat een kamer van een huis of gebouw binnen, en de glas- en houtsplinters zullen in honderden stukjes in de rondte vliegen; waarmee je dus eveneens je vijanden kunt laten bloeden. Schiet een raket af en complete verdiepingen van een flat storten naar beneden.
Enige twijfel rond deze doordreunende schietbaan is de vraag hoe lang je dit volhoudt. Na de demonstatie van twintig minuten lagen we namelijk al tien minuten na te hijgen.

BLACK



VERSCHIJNT OOK OP PLAYSTATION 2

XBOX

PRINCE OF PERSIA 3

Prince Of Persia 3 (werktitel) zag er op de Xbox prachtig uit. Het volle kleurenpalet en de blooming effecten toverden de in oorlog verkerende stad Babylon bijzonder fraai in beeld. De straten, kastelen en rooftops van de stad vormen de speeltuin voor de Prins die dodelijker (en atletischer) is dan ooit te voren. Zo kan hij zijn vijanden besluipen, ze vervolgens van achteren bespringen om daarna met een dolk hun hoofd van de romp te scheiden.
Nieuw is dat je bepaalde stukken van de game kunt spelen als het donkere alter ego van de Prins: de Dark Prince. Tijdens die momenten heeft de Prins grijs haar en gaat hij nog bruter te werk. Niet met een dolk of zwaard maar met een ketting trekt hij de hoofden van de lichamen van zijn vijanden af. Keihard.
Erg tof zijn voorts de paardenraces waarin je fanatiek je paarden opjut terwijl je tevens langzij komende vijanden neerslaat of tegen muren en kraampjes duwt. Eén ding is nu al duidelijk; met de derde Prins heeft Ubisoft weer goud in handen

PRINCE OF PERSIA 3



VERSCHIJNT OOK OP GAMECUBE, PLAYSTATION 2 EN PC



XBOX



HALF-LIFE 2

Over HL 2 waren we een beetje teleurgesteld. Grafisch zag de game er slordig en kartelig uit, en dat terwijl de game tijdens Microsoft's Pre-E3 presentatie prachtig oogde. Men heeft echter nog flink wat maandjes om de oneffenheden weg te poetsen; iets dat we ook wel mogen eisen want de Xbox kan het makkelijk aan.
Overigens zal HL 2 het zonder de multiplayer gameplay moeten stellen en ook over downloadable Xbox Live content in de toekomst is niet gesproken.

HALF-LIFE 2





FAR CRY: INSTINCTS

XBOX

Far Cry op de Xbox wordt geen gemakzuchtige poort. Ubisoft heeft behoorlijk wat zaken veranderd. Zo kun je om te beginnen gemene vallen zetten: valkuilen met spiesen, takken met punten die op het juiste moment loszwiepen, netten ... ze zijn allemaal van de partij.
Een andere verandering in speelstijl is het feit dat je op een gegeven moment gevangen wordt genomen door de huurlingen op het eiland en dat je vervolgens zelf geïnfecteerd wordt met een supergen. Hierdoor muteer je in een soort Predator waardoor je zicht en gehoor worden versterkt en je tijdelijk sneller en sterker wordt.
De tropische eilandenpracht met verschillende open routes en het verplaatsen in verschillende voertuigen zijn gelukkig gebleven.

FAR CRY INSTINCTS





FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

XBOX

Eigenlijk hadden we de nieuwe Full Spectrum Warrior willen zien voor de Xbox 360 maar helaas. Maakt verder niet uit want het is nog steeds een geweldig spel en deze keer zijn er ook genoeg verbeteringen doorgevoerd om het concept interessant te houden. Om te beginnen is het nu mogelijk om gebouwen in te gaan en een heel pand te clearen. Daarnaast is het duidelijk dat de omgevingen wat kleurrijker zijn dan bij de voorganger. Verwacht dus wat meer sfeer. Maar er is meer. In het eerste deel was het niet mogelijk om opdrachten te geven aan een ander team zonder eerst naar dat team te wisselen. Ook al was het gezichtspunt van het eerste team beter, en dat is nu veranderd. Bovendien kun je nu met vier in plaats van twee teams spelen. Bovendien kan een van die vier teams een gemotoriseerde eenheid zijn zoals een tank of een Bradley.
Het spel is nog steeds te spelen via Xbox Live maar gelukkig ook via lan.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS



VERSCHIJNT OOK OP XBOX, PC EN PLAYSTATION 2



KING KONG

XBOX

King Kong de game, naar de gelijknamige film van Peter Jackson, werd getoond achter gesloten deuren en de happy few die aanwezig waren, zagen een fantastische game.
De game is gemaakt door Michel Ancel, bekend van Between Good & Evil en het is gelijk duidelijk dat het spel die typische frisse Franse Ubisoft aanpak hanteert. We werden overdonderd door prachtige graphics van een enorme aap die met zijn brul het hele scherm doet trillen. Vervolgens ben je zelf de aap en moet je via een soort Prince of Persia-achtige moves door het bos racen.
Het sluitstuk was een gevecht tussen King Kong en een Tyrannosaurus Rex. Vette Shit die een diepe indruk achterliet!

KING KONG



VERSCHIJNT OOK OP GAMECUBE, PLAYSTATION 2 EN PC



XBOX LIVE STRATEGIE

Xbox Live voor de Xbox 360 wordt fantastisch, tenminste als we Microsoft moeten geloven die kosten nog moeite spaarde om de aanwezige journalisten van dit feit te overtuigen.
Om te beginnen zal Xbox Live voor de Xbox 360 een heleboel nieuwe features kennen.

- Veel betere interface. Als jij een film kijkt of een game speelt kun je met één druk op de knop in het Xbox Live menu komen. Daar kun je zien wie er allemaal online zijn, welke games ze spelen en wat hun rankings zijn.
- Je kunt foto's toevoegen aan je account en het is mogelijk om van de laatste honderd games die je gespeeld hebt, te zien wie er allemaal meededen.
- Microsoft zal zich actief gaan bezighouden met het verspreiden van content als (gratis) demo's van nieuwe games, films en muziek.

Het is duidelijk dat Microsoft inziet dat online gameplay via Xbox Live essentieel is om de console een voorsprong te geven op Sony. Want hoe mooi de graphics van de next gen consoles ook zullen zijn, de strategie die erachter zit, zal uiteindelijk de doorslag geven.



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

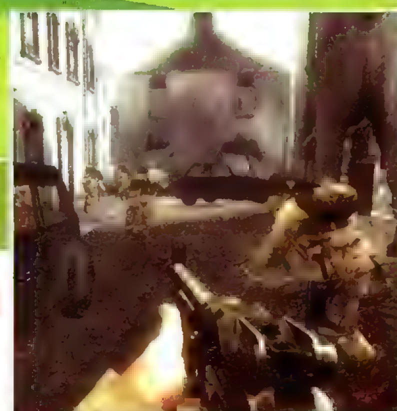
XBOX

In deze nieuwe Brothers in Arms game speel je niet met Sergeant Matt Baker maar met zijn fireteam leader Joe "Red" Hartsock.
Je volgt een ander verhaal en speelt eigenlijk de onderdelen die je hebt gemist in het eerste deel. Matt Baker komt voor in de game en je zult de scènes herkennen maar toch is Earned in Blood een hele nieuwe game. Dat komt niet in de laatste plaats door de spectaculaire verbetering van de vijandige A.I.
Ook ligt het tempo hoger en we zijn ervan overtuigd dat fans van de eerste game helemaal gek zullen worden als ze dit nieuwste deel spelen.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



VERSCHIJNT OOK OP PC EN PLAYSTATION 2



KAMEO: ELEMENT OF POWER

XBOX 360

Alweer de vierde E3 was dat we Kameo zagen! Desondanks heeft Rare ons opnieuw weten te verleiden. Er gaat namelijk behoorlijk wat rijkdom schuil achter het kleurrijke en aaibare uiterlijk van deze titel die een aangename dosis fantasie vertegenwoordigt tussen alle ultrarealistische shooters, racers en sportgames. Door de grafische power van de Xbox 360 komen de verschillende wezens waarin Kameo kan veranderen nog meer tot leven en bovendien zijn de levels mooier en vooral veel groter geworden. Je krijgt straks dus wel waar voor je geld.




KAMEO

ELDER SCROLLS IV OBLIVION

XBOX 360

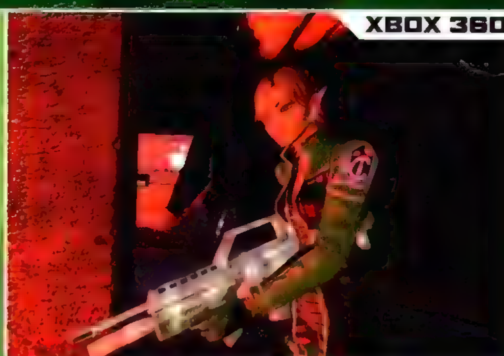
Opvallend was het ontbreken van een nieuwe BioWare titel voor de Xbox 360. Na KotOR I & II en Jade Empire zagen we de Canadese ontwikkelaar een beetje als hofleverancier voor de Xbox, en een goede RPG voor een nieuwe console is nooit weg. Gelukkig brengt Bethesda Softworks Elder Scrolls IV naar de Xbox 360. Het vierde hoofdstuk heet Oblivion en speel je net als deel 3 vanuit first-person. Door de sterke graphics en de first-person beleving, voel je je al snel één met de gigantisch uitgestrekte wereld waarin je non-lineair op avontuur mag.




ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

VERSCHIJNT OOK OP PC





PERFECT DARK ZERO

XBOX 360

De presentatie van Perfect Dark Zero was in een woord teleurstellend. We kregen slechts de multiplayer gameplay te zien, die in potentie erg leuk is, maar met zo'n inkakkende framerate dat men zich er voor verontschuldigde.
Op zich is er een goede kans dat Rare de boel nog wel strak trekt, maar demonstreer je game goed of doe het niet. Over de, in onze optiek veel belangrijkere singleplayer gameplay wilde Rare helemaal niets kwijt. Wel vertelde men dat de game straks met 64 man online te spelen is.


PERFECT DARK ZERO



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

XBOX 360

Zonder het tuning gebeuren volledig los te laten, draait het in Most Wanted om één ding: de meest beruchte straatracer worden. Positief is dat de game zich eindelijk weer eens overdag afspeelt, en dus komen je acties en de racemonsters nog beter in beeld. Fanatieke achtervolgingen met roadblocks en helikopters spatten van het scherm.
Neem daarbij de razendsnelle vaart en de prachtige omgevingen met meerdere routes en de NfS fan kan alvast met aftellen beginnen.


NEED FOR SPEED MOST WANTED



THE OUTFIT

XBOX 360

The Outfit is een third-person squad based shooter van THQ die zich afspeelt in WOII.
We zagen een alleen een multiplayer demonstratie, waarbij acht spelers via Xbox Live tegen elkaar speelden. Elke speler heeft een team van vier soldaten tot zijn beschikking en het is op elk moment in de game mogelijk om tussen de verschillende personages te switchen. Dankzij de strakke Xbox 360 graphics zagen de ontploffingen er fantastisch uit en ook de vernietiging van objecten als huizen en voertuigen liet niets te wensen over.
Duidelijk is dat The Outfit een shooter wordt met genoeg actie voor het hele gezin en gelukkig ook nog een beetje strategische diepgang voor de wat meer ervaren gamer. Er is zelfs een beetje humor aanwezig want de scène waarin een Duitse soldaat de Hitlergroet brengt en vervolgens een mes in zijn strot krijgt geramd door een van onze Engelse helden, kon rekenen op een flink lachsalvo. Dat zit dus wel snor.


THE OUTFIT

DEAD OR ALIVE 4

XBOX 360

De nieuwe DOA zag er fantastisch uit. Haren wapperden, grassprietjes wiegden op de wind en de tieten van de babes stuiterden enthousiast op en neer. Veel van de footage die we zagen was pre-rendered maar uiteindelijk werden de ingame beelden met luid gejuich ontvangen. Wat een spektakel.
Er zijn nieuwe personages en nieuwe moves.
In een bepaalde scène zagen we iemand die aan zijn haren een lange trap werd afgesleept. Top entertainment noemen we dat en dit niveau van entertainment is een welkome afwisseling voor het hele genre.


DEAD OR ALIVE 4



GHOST RECON 3

XBOX 360

De enige Xbox 360 game die Ubisoft ons demonstreerde was Ghost Recon 3 dat er dan wel weer prachtig uitzag.
De game speelt zich af in 2013 in Mexico City waar de Amerikaanse president is gekidnapped door Mexicaanse rebellen. In de singleplayer mode is het je taak om de rust te herstellen en de president weer veilig thuis te krijgen.
De Ghosts, zoals de Amerikaanse elite-soldaten worden genoemd, krijgen hulp van het Integrated Warfighter System (IWS) oftewel een prachtige hud waarmee je kunt zien welke collega's wat voor opdrachten hebben gekregen. Je kunt satellietbeelden bekijken en je kunt te allen tijde allerlei info opvragen.
De game zal natuurlijk online gespeeld kunnen worden via Xbox Live en zal alleen daarom al een van de meest populaire launchtitels voor de Xbox 360 worden.







SAINT'S ROW

XBOX 360

Saint's Row is een regelrechte San Andreas rip off, ontwikkeld door het Amerikaanse Volition dat met The Punisher een extreem gewelddadige game maakte waarin meer bloed vloeit dan op een gemiddelde woensdag in Irak.
Saint's Row draait om bloedige bendeoorlogen. In een demonstratie zagen we een hoofdpersoon een winkel beroven om vervolgens voor de deur beschoten te worden door een rivaliserende bende. We zien de hoofdpersoon een piece spuiten en we kregen een korte demonstratie van de auto's en de wapens.
Enorme ontploffingen en spectaculaire puinhopen op straat en dat allemaal in schitterende HD graphics en Dolby 5.1 maken deze game gewoon een reden om deze kerst een Xbox 360 te kopen.





GEARS OF WAR

XBOX 360

De absolute killer Xbox 360 game van de show was Epic's Gears Of War. De game blies grafisch alles weg wat we op de beurs hebben gezien voor de nieuwe spelcomputer van Microsoft.
GOW (Gears Of War) draait op de Unreal 3 engine en de beelden van het introfilmpje waren, en dat is toch wel uniek, precies hetzelfde als de ingame beelden!
GOW is niet alleen maar rennen, knallen, rennen, knallen... in plaats daarvan pakken jij en je team steeds meters en maak je gebruik van omgevallen pilaren, muurtjes en verschansingen om de vijand uit te schakelen. Zijn er te weinig objecten om je achter te verschuilen dan schiet je gewoon een complete pilaar omver waar je vervolgens naartoe rolt en al knielend schiet je dan je gun weer leeg.
Je bekijkt de wereld vanuit derde persoon, en als je inzoomt hangt de camera op schouderhoogte achter de stoere bikkel die de hoofdpersoon is.
GOW is een game die met trots de titel next gen mag dragen. Verpletterend gewoon...



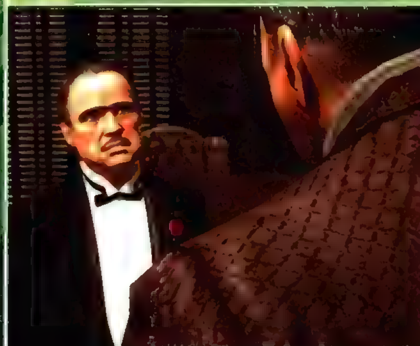


THE GODFATHER

XBOX 360

The Godfather was een van de weinige Xbox 360 games die we daadwerkelijk konden spelen. Konden we gelijk vaststellen dat die nieuwe controller lekker aanvoelde.
The Godfather was voor het eerst speelbaar op de E3 en nu weten we eindelijk een beetje waar het in 't spel om te doen is. Aan de hand van een aantal van te voren ontworpen missies moet je jouw familie naar de maffiatop van New York leiden, waarbij respect het woord is waar alles om draait. Het verhaal loopt gelijk aan dat van The Godfather film maar je speelt met een nieuw character.
De graphics zien er behoorlijk uit maar je zou niet gelijk zeggen dat dit next gen is. Het zal in deze game vooral om de sfeer moeten draaien en wat dat betreft lijkt The Godfather helemaal op het goede spoor te zitten.







CONCLUSIE



Of de Xbox 360 een succes wordt hangt van heel veel factoren af, zoals onder andere de prijsstelling, het aantal topgames bij release en het feit of de beloofde wereldwijde launch ook daadwerkelijk gaat plaatsvinden (de Xbox 360 fabriek moet nu al overuren draaien).
Microsoft heeft zich in ieder geval gigantisch kwetsbaar opgesteld door zo hoog van de toren te blazen. De power is echter indrukwekkend, de mogelijkheden zijn talrijk, en als ook alle verder gedane beloften straks in de praktijk worden waargemaakt, komt het vast wel goed met dit fraaie stukje hardware.

ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

Grand Theft Auto San Andreas™

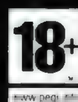



R


XBOX


PC
DVD
ROM


INTERSCOPE


18+


R

TUSSENJAAR V

Hoewel een volwaardige onthulling van Nintendo's volgende generatie uitbleef, wist de Japanse gigant toch indruk te maken met zijn E3-aanwezigheid. Niels en Jurjen snuffelden de Nintendo-stand af speurend naar de leukste spellen voor GameCube, Game Boy Advance en Nintendo DS.

Het is ieder jaar weer een uitdaging om ingetogen naar de E3 af te reizen, zeker voor de Nintendo-liefhebber. Nintendo is nu eenmaal een bedrijf dat gedurende 's werelds grootste gamevakbeurs graag verrassingen onthult; maar leg je je persoonlijke lat te hoog dan is teleurstelling onvermijdelijk.

OVERGANGSJAAR

Dit jaar trokken we naar Los Angeles met in ons achterhoofd de succesvolle onthulling van de DS vorig jaar en vrolijk zoemende geruchten over zowel het kastje als een hele rits gamebeelden van de Revolution. Oftewel, een spetterende aanvang van een nieuwe Nintendo-generatie leek nabij. Maar wat we tijdens de persconferentie op dinsdag 17 mei te zien kregen, kon eerder getypeerd worden als de symptomen van een overgangsjaar: een restje GameCube, de Game Boy-lijn nog even verder uitgeknepen met de Micro, weinig games voor de DS en non-info over Nintendo's Revolution zo breed uitgesmeerd dat we er rode oortjes van kregen.

ROOSKLEURIGER

Die middag nog keerde het tij een beetje. We mochten aanwezig zijn bij Nintendo's Trade Show, bestemd voor Amerikaanse winkeliers, waar een rooskleuriger plaatje werd afgeschilderd. De games die dit jaar nog verschijnen werden breder uitgemeten, en toen bleek dat er toch erg veel prachtige dingen aan zitten te komen; van Nintendogs en Mario & Luigi 2 tot Battallion Wars en natuurlijk Zelda. Door de Revolution-nieuwtjes van die ochtend als ware het een bijzaak snel af te werken, werd Nintendo's punt duidelijk: Revolution komt pas volgend jaar, en is dus van later zorg. De slogan was dan ook: Nintendo Now!

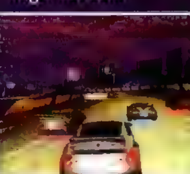
INDRUKWEKKEND

Aangenaam verrast waren we toen bleek dat Nintendo er op de beursvloer zelfs nog beter bij bleek te staan dan de Trade Show deed vermoeden. Met name onze tweeschermige vriend, de Nintendo DS, had een indrukwekkende line-up.
En dan was daar natuurlijk The Legend of Zelda: Twilight Princess, dat met z'n Efteling-achtige mini-woud en -kerker in staat was mensen uren in de rij te laten staan.
In vergelijking met de onthullingen van de PlayStation 3 en de Xbox 360 blijft Nintendo's E3 2005 een teleurstelling, maar we blijven vertrouwen houden. Als Nintendo volgend jaar net zo veel leuke games heeft op de Revolution als dit jaar op DS, Game Boy Advance en GameCube, dan kan die volgende generatie nog mooi worden.

NINTENDO DS KORT

Need for Speed Underground 2 ziet er erg fraai uit maar speltechnisch mankeert er nogal wat aan.



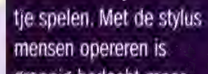


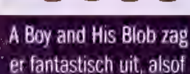




Trauma Center: Under the Knife laat je doktertje spelen. Met de stylus mensen opereren is grappig bedacht maar hoe lang blijft zoiets leuk?

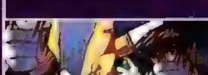




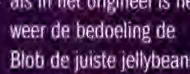








A Boy and His Blob zag er fantastisch uit, alsof de poppetjes uit klei waren geanimeerd. Net als in het origineel is het weer de bedoeling de Blob de juiste jellybeans te voeren om hem te laten transformeren.





















MARIO-BROERS IN TIJD PARADOX

In Mario & Luigi 2 reizen de broertjes terug in de tijd om babyversies van zichzelf te redden. Wat volgt is een avontuur met twee Mario's en twee Luigi's, die ieder één knop op de DS tot hun beschikking hebben. Ze kunnen onder andere springen... en babywerpen.
Dit DS-vervolg op het briljante GBA-avontuur maakt ook goed gebruik van de twee schermen. Soms lopen de volwassen broers beneden en de babybroers boven. Op andere momenten wordt het tweede scherm simpelweg als plattegrond gebruikt, en in gevechten vormen de twee schermen dan weer één groot beeld.
Dit is kortom het epische DS-avontuur waar veel bezitters van de vernieuwende handheld volgens ons op zitten te wachten.

MARIO & LUIGI 2

OOR NINTENDO

TWEESCHERMIGE SCIENCE-FICTION

Er is een gerucht dat Metroid Prime 3, in tegenstelling tot wat Nintendo in zijn persconferentie deed vermoeden, geen Revolution-lanceergame is, maar een laatste topper voor de GameCube. Of het waar is of niet weet bijna niemand maar dat Samus Aran naar de DS komt, staat in ieder geval vast. In zekere zin is de DS dus de derde hond die de vechtende Cube en Revolution zonder been achterlaat.
Dit jaar verschijnen sowieso Metroid Prime: Hunters, de 3D-shooter mét singleplayer-verhaalstand die op de E3 alweer wat lekkerder speelde dan de gratis demo, en Metroid Prime: Pinball, een flippergame die heel wat beter lijkt te worden dan Mario Ball, maar wel van dezelfde Engelse studio afkomstig is. Dan is er ook nog het gerucht van Metroid Dread, wat een nieuwe 2D-Metroid zou zijn. Je zou toch zeggen dat zo'n titel niet zomaar op releaselijstjes verschijnt.

METROID PRIME HUNTERS



METROID PRIME PINBALL



DS



NINTENDO DS KORT

Touch Golf laat je je slag bepalen door een lijntje van club naar bal te tekenen. Duidelijke interface en mooie 3D-beelden, alsof golf voor de DS is bedacht.



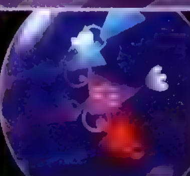


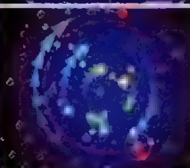
New Super Mario Bros. schijnt nog lang niet af te zijn maar ziet er al leuk uit, met bewegende platformen, Buttstomps & Walljumps en 3D-vijanden. Retrogetinte platformgame met versusstand, waarin je elkaar draadloos kunt narren terwijl je om de snelste tijd strijdt.





Elektroplankton is een creatie van de multimediakunstenaar Toshio Iwai. Een ritmische en ontspannende muziekgame waar Nintendo [illegible] op [illegible] onder 'bezigheidstherapie'.





Mario Kart DS voelt lekker robuust aan en bevat banen uit alle eerdere afleveringen. Draadloos met z'n achten of via internet met z'n vieren maakt het extra aantrekkelijk.

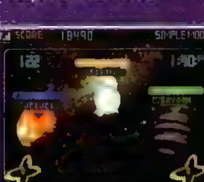




Nintendo Tetris is voorlopig een gerucht, maar wel een leuk gerucht. Eindelijk weer een goeie versie van Tetris, vijf vlaggen, alleen al voor 't idee!



Meteos is een abstracte actiegame, oftewel een puzzelspel, dat voortkomt uit de samenwerking tussen de ontwerpers van Rez (PS2) en Super Smash Bros.





DE ULTIEME DRILLGAME

GBA

GameFreak, bekend van Pokémon, is bezig met een nieuwe platformer voor de Game Boy Advance. Het gaat om een futuristische game met geinige personages en een interessant mechanisme. De hoofdrolspeler heeft een drilboor tot zijn beschikking, die hij met de L- of de R-knop kan aanwenden. Loopt het metertje vol, dan moet de boor afkoelen en kan hij tijdelijk niet gebruikt worden.
Gelukkig kun je de boor uitbreiden met extra versnellingen, waardoor je elke keer als het metertje bijna vol is nogmaals op L of R kunt drukken, met een langere en krachtigere boorbeweging als gevolg.
De cartridge bevat een aardige bonus: een motortje dat lekker meetrilt op de drill-actie.

SCREW BREAKER





GEIST

NGC

Als wraakzuchtige geest kun je mensen, dieren en dingen in bezit nemen; een gegeven dat voeding biedt aan een interessante mix van shooter-actie en in de omgeving geïntegreerde puzzels. De hele zooi is inmiddels verpakt als een harde sci-fi-thriller, gedreven door een sterk verhaal dat middels filmpjes en interactieve scènes wordt verteld.
Het spelverloop is erg lineair maar dankzij de uitdagende puzzels en verrassende actie hebben we dat geen moment als vervelend ervaren.
Europese release is in oktober.



GEIST



GAME BOY MICRO

De Game Boy Micro is gebaseerd op dezelfde technologie als de GBA, al heet ie geen Advance meer, maar gewoon Game Boy. Nintendo introduceerde hem als "net iets groter dan de iPod mini". Weet je meteen waar de inspiratie vandaan komt om op de proppen te komen met een metallic Game Boy met het gewicht van tachtig paperclips, een verwisselbaar frontje en een miniscuul (maar wel haarscherp en instelbaar qua helderheid) schermpje.
Omdat miniaturisatie van chips een kostbaar proces is, wordt ie iets duurder dan de GBA SP. Wij gokken €99, als de SP althans zakt naar €79.



DS

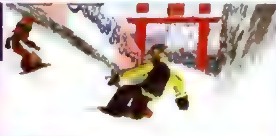


NIET ALLEEN VAN NINTENDO

Opmerkelijk: niet alleen Nintendo's DS-games waren dit jaar erg goed, ook die van andere uitgevers stonden zonder enige twijfel hun mannetje.
Neem Capcoms Viewtiful Joe DS, dat van het tweede scherm gebruikmaakt om je in close-up aanraakmoves te laten doen, Snowboard Kids DS, dat de glorie van de N64-sneeuwschuiver in ere herstelt, of Pac 'n Roll, waarin je Pac-Man pillen laat happen door hem op het onderste scherm met je stylus te rollen.
Hét bewijs dat de DS iedere goedgemutste ontwikkelaar in staat stelt een goed idee uit te werken tot een leuke game.

VIEWTIFUL JOE DS





PAC 'N ROLL



SNOWBOARD KIDS DS



NGC

OORLOG OP DE CUBE

Binnen de Nintendo-stand ontdekten we drie interessante oorlogsspellen. Misschien dat je over de realistische multiplatformers Medal of Honor: European Assault en Call of Duty: Big Red One nog iets te lezen krijgt op de pagina's over PS2 en Xbox, het zou zomaar kunnen.
In Battalion Wars wordt directe actie vanuit een derde-persoons perspectief gecombineerd met strategische commando's. Je bestuurt bijvoorbeeld een enkel militairtje die andere eenheden als Pikmin achter zich aan kan laten lopen. Vervolgens kun je deze troepen direct op doelwitten afsturen, zodat ze deze zelfstandig aanvallen.
De leukste optie is nog steeds het heen-en-weer-springen tussen de verschillende eenheden om deze direct te besturen. Je kunt bijvoorbeeld vanaf een heuvel toekijken hoe je troepen het er vanaf brengen, om vervolgens direct naar een militairtje in het midden van het slagveld te skippen, of naar een naderende helikopter om meteen mee te vechten.
De graphics zijn wat karig maar functioneel, verder is alles subliem uitgewerkt.

BATTALION WARS





NGC

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Ook al waren er maar een paar stukjes van te spelen, toch was de nieuwe Zelda volgens ons (Jurjen en Niels) de absolute topper van E3 2005. Dat kwam vooral door de nieuwe indrukken die trailers en interviews ons boden.
Zoals je wellicht al had begrepen, verwijst het woordje Twilight uit de titel naar een duistere dimensie die als een donkere deken over het land Hyrule komt te liggen. Hierdoor wordt alles grauw en grijs van uiterlijk, en verandert Link in een wolf met speciale eigenschappen die hij zich in de loop van het spel zal gaan 'herinneren'.
Link sluit in de schemerwereld vriendschap met een buitendimensionaal gek mannetje dat Midna heet. Deze rijdt op de rug van Wolf-Link door de grimmige omgevingen, maar voor alle duidelijkheid: je bestuurt alleen de Wolf en niet Midna, en je zult de twee ook alleen tegenkomen in de duistere kant van Hyrule. Zodra je de grens tussen donker en licht hebt overschreden ben je weer gewoon een groen geklede elf.
In de loop van het avontuur zal steeds meer licht terugkeren naar Hyrule, tot uiteindelijk de laatste asregens zijn opgeklaard. Door het hele spel heen zullen dieren een grote rol spelen. Link begint als geitenhoeder, moet honden en katten opsporen in zijmissies, vecht vanaf de rug van zijn paard Epona, slingert in kerkers aan apenketens, heeft als vriend een adelaar en leert als wolf met dieren praten.
Aanstaande november ligt dit beestachtige nieuwe avontuur in de Europese winkels.





THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

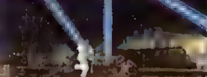


NINTENDO DS KORT

Boktai DS: we hebben er nog niets van gezien maar Hideo Kojima zegt een verrassend spelelement in petto te hebben voor dit vampierenvervolg.



GoldenEye: Rogue Agent is de eerste first-person shooter voor de DS. De actie was snel en vloeiend maar we kwamen toch ook veel rare bugs tegen.









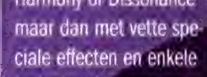
Lunar op de DS is een RTS met speelkaarten en dus geen RPG, zoals de magische voorgangers. Toch speelt het verhaal een grote rol.



Nanostray is een indrukwekkend ogende schietgame in de traditie van Star Fox (en Iridion op de GBA, van dezelfde makers). Speelt in op de 3D-capaciteiten van de DS en amper op de twee schermen of het touch screen.

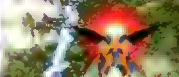


Castlevania: Aria of Sorrow lijkt sterk op Harmony of Dissonance maar dan met vette speciale effecten en enkele leuke touch screen-puzzels.



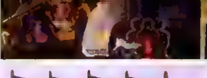






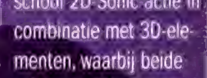




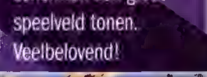




Lost in Blue is een overlevingsgame waarin je aangespoeld op een onbewoond eiland en onder andere gereedschap moet construeren. Onofficiële opvolger van Survival Kids op de Game Boy Color.



Sonic Rush levert old-school 2D-Sonic-actie in combinatie met 3D-elementen, waarbij beide schermen één groot speelveld tonen. Veelbelovend!





















NINTENDO REVOLUTION

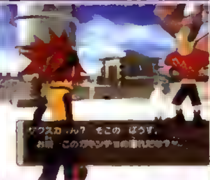
Het blijft raden naar de oorzaak van Nintendo's next gen no-show. Wilde Nintendo zijn vernieuwende interface beschermen tegen schurkachtige ideeëndieven? Waren de spellen nog niet af? Of waren de beschikbare demo's niet bestand tegen het visuele geweld van Sony's presentatie, en komt de Revolution beter uit te verf als we volgend jaar zien hoe de eerste generatie PS3-games écht gaat ogen?

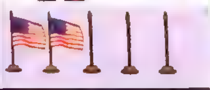
Pas eind dit jaar krijgen we zekerheid over interface, prijs, releasedatum en uiteindelijke naam. Er zijn gelukkig ook zaken waar we niet naar hoeven te raden, en wel de volgende:

- Nintendo's machine wordt de kleinste van de next gen consoles. Wij hebben het prototype aan mogen raken en het is een gelikt en compact dingetje, de uiteindelijke vorm wordt zelfs nog kleiner. Er zit een zilveren voetstuk bij, waarmee je je Rev verticaal, in een sjieke hoek, naast je HDTV plaatst. De standaardkleur is nog niet vastgesteld, Nintendo-directeur Satoru Iwata riep ons zelfs op om jou naar je voorkeur te vragen. Dat wordt dus zwart.
- De Revolution heeft vier poorten voor GameCube-controllers. De (draadloze) Rev-controllers zelf zijn door backward compatibility met GameCube-games dus niet gebonden aan standaardelementen als een A-knop en analoge joysticks. The plot thickens.
- Net als de Nintendo DS gaat de Revolution online gameplay via Wi-Fi ondersteunen. No more ethernetkabels naar je tv-meubel dus - net als bij Xbox 360 en PS3. En wat minder snoerarme toepassingen betreft: het apparaat krijgt twee usb-poorten.
- De Revolution slikt Cube-schijfjes, maar ook optische schijven van normale omvang. Nintendo heeft nog niets gezegd over ondersteuning van HD DVD of Blu-Ray, maar dvd-films doen het alvast wel, althans met een optionele uitbreiding.
- Via Wi-Fi kun je straks tegen een kleine betaling NES, SNES en N64-klassiekers downloaden. Nintendo praat al met andere uitgevers om ook third party games beschikbaar te maken. Niels hoopt nu op een wireless NES-controller om Kid Icarus in al z'n glorie te kunnen herspelen.
- Om downloads te kunnen bewaren bevat de Revolution ingebouwd flashgeheugen, met uitbreidingsmogelijkheid via SD-kaarten.
- Naast Metroid Prime 3 kondigde Nintendo een handvol games aan voor Revolution: nieuwe afleveringen van Smash Bros., Mario en Zelda, een originele Miyamoto-franchise à la Pikmin (in het persbericht wordt zelfs "een aantal nieuwe franchises" genoemd) en tussen neus en lippen door zelfs een nieuwe Kid Icarus! Verder schijnt Square-Enix aan een nieuwe Final Fantasy: Crystal Chronicles te sleutelen, en zit een Animal Crossing Revolution er ook dik in.
- Nintendo's catchphrase is 'All-Access Gaming'. Er komen op de Revolution niet alleen games voor hardcore gamers (jij) en casual gamers (je broertje), maar ook voor non-gamers (je moeder).

GAMECUBE KORT

Pokémon XD: Gale of Darkness laat je schaduwpokémon vangen in een extra Dimensie. Ziet er net zo middelmatig uit als Pokémon Colosseum. Waar blijft die échte 3D-Pokémon?





Odama is een feodale flipperbak met stemcommando's. Laat je kogel richting vijand rollen en roep manschappen het veld op. Merkwaardig dat er op Nintendo's stand zoveel ruimte was voor zo'n gek spel.

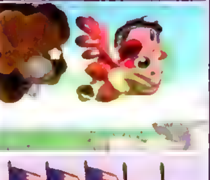


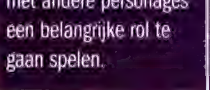


Fire Emblem: Path of Radiance is precies wat het moet zijn: de vertrouwde strategische avonturen voor het eerst in 3D.

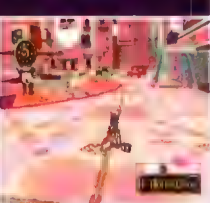


Kirby levert op de Cube wat ie ook al op de N64 leverde: 2D-gameplay in 3D-graphics. Dit keer belooft het samenwerken met andere personages een belangrijke rol te gaan spelen.





Chibi Robo is een toffe innovatieve platformer met in de hoofdrol een kleine robot met een grote stekker.

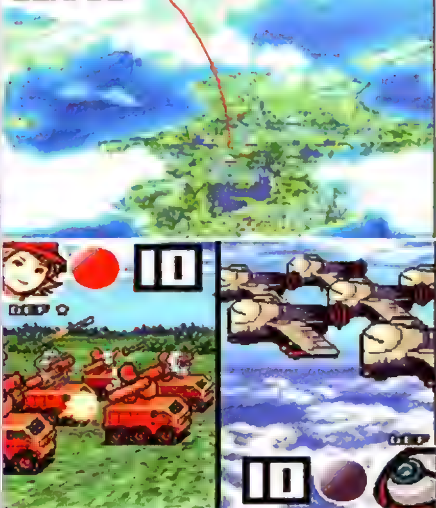




Pac-Man World 3 is een tegenvaller: saai, voorspelbaar en met vreemde fouten.



GBA/DS



MOBIELE OORLOGEN

Strategische oorlogsspellen kun je direct, in realtime, of om beurten besturen. Wat je voorkeur ook is, je komt aan je trekken op de DS.

Shogun Warrior: Real Time Conflict laat je in realtime troepen verzamelen en besturen op het onderste scherm, terwijl het bovenste scherm een 3D-overzicht biedt van het slagveld. Specifieke gevechtshandelingen zoals duels en kasteelbelegeringen worden middels minigames beslecht. Eerste indruk is positief!

Age of Empires: The Age of Kings dient om beurten bestuurd te worden. Vreemd genoeg is het niet mogelijk om je troepen via het Touch Screen te besturen. Een stiekeme GBA-port misschien?

Leuke verrassing was Rebelstar: Tactical Command op de GBA. Vanuit een isometrisch perspectief mag je aardse soldaten tegen buitenaardse griezels laten strijden in stadse omgevingen. De gezichtslijn en omgevingen spelen een belangrijke rol tijdens de vuurgevechten. Leuk dat dit soort spellen nog steeds wordt gemaakt voor de GBA. Ook Fire Emblem The Sacred Stones was speelbaar, die lijkt heel veel op het vorige deel.

De absolute topper in het genre is nog steeds Advance Wars, en met de subtitel Dual Strike maakte deze franchise ook op de DS een verpletterende indruk. Het is echt fantastisch om je troepen nu direct met de stylus te kunnen verplaatsen. Over de diepgang in gameplay en de zeer heldere interface is al genoeg geschreven. Wel willen we nog even verklappen dat naast de beurtelingse speelstijl nu ook een realtime spelvariant is toegevoegd.

SHOGUN WARRIOR: REAL TIME CONFLICT



AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS



FIRE EMBLEM THE SACRED STONES



REBELSTAR: TACTICAL COMMAND



ADVANCE WARS: DUAL STRIKE



DS



ANIMAL CROSSING

THE SIMS 2

BEGIN EEN NIEUW LEVEN

In The Sims 2 kun je een eigen, realistisch personage scheppen om vervolgens het carrièrepad van jouw keuze te volgen, net als in de grote hit op de PC. In elf stadslocaties zijn dit keer grappige mini-games verwerkt die zowel het Touch Screen als de microfoon gebruiken. Via draadloze communicatie is het mogelijk voorwerpen te ruilen en mini-games te spelen met andere Simmers. Communicatie is altijd al het hoofdthema geweest van het fenomeen Animal Crossing, en dat is in de DS-versie niet anders. In je eigen virtuele stadje (elk stadje is verschillend) kun je communiceren met je dierlijke buren om geld te verdienen en vrienden te maken. Dit keer kun je via de draadloze koppeling ook communiceren met spelers in je omgeving of met spelers aan het andere eind van de wereld via hot-spot-internet. Daarbij is het alleen mogelijk om de stadjes te bezoeken van spelers die je aan hun vriendenlijst hebben toegevoegd, en dat is maar goed ook want we zien liever geen PU-hooligans huishouden in onze vreedzame dierendorpjes.

DS

BEESTACHTIGE SIMULATIES

Nintendogs is in Japan ondertussen al een grote hit, wellicht mede door de perfecte score van vier tienen waarmee het Japanse Magazine Famitsu de puppysimulator beloonde. Vanaf oktober 2005 kunnen we in Europa met de hondjes aan de wandel.

Voor extra sociale interactie kun je je DS in de blaf-stand zetten, zodat deze woef zegt als er zich in je buurt een andere DS met Nintendogs bevindt. Je kunt vervolgens jouw hondje met die van de andere Nintendogs-bezitter laten spelen en het is ook mogelijk om speciale voorwerpen uit te wisselen.

Je kunt je hond ook een voorwerp meegeven, waarna dit voorwerp automatisch en ongezien wordt verwisseld met het voorwerp van een andere DS-hond die je passeert. Speciaal voor de Westerse versie worden naast nieuwe hondenrassen ook enkele nieuwe mogelijkheden en voorwerpen toegevoegd.

Net als in Nintendogs kunnen ook de rare beesten in Black & White Creatures met de stylus worden getraind en gekieteld. De DS-versie wordt gemaakt door Full Fat, volgens een werknemer van dit bedrijf kan ook de ingebouwde microfoon worden gebruikt om de beesten met stemcommando's te besturen. Het was te rumoerig op de showvloer om deze functie te kunnen testen.

Meer beesten in Zoo Tycoon. Terwijl het bovenste scherm in isometrisch perspectief zicht biedt op je dierentuin, kun je op het onderste scherm snel en handig tussen de verschillende beesten, attracties en opties wisselen. Dit soort typische PC-simulaties werken prima op de DS, zie ook The Sims 2.

NINTENDOGS



BLACK & WHITE CREATURES



ZOO TYCOON











NGC

MARIO BLIJFT BIJKLUSSEN

Iedereen hoopte op een nieuw Mario-avontuur op de Cube of misschien zelfs op de Revolution. Helaas, voor nieuwe Mario avonturen moeten we voorlopig op de DS zijn. Na de eerste teleurstelling gingen we toch nog even aan de gang met de vier Marioaanse bijbaantjes die wél op de Cube waren te spelen en dat heeft toch ook wel weer de nodige fun opgeleverd.

Mario Party 7 lijkt te veel op vorige delen om er hier veel meer over te zeggen. Met Dance Dance Revolution Mario Mix hebben we ons echter goed vermaakt. Allereerst met de bekende dansjes natuurlijk maar onderschat ook niet de minigames die met de voeten bestuurd moeten worden. Weinig diepgang, niet zo moeilijk maar wel erg lollig allemaal.

Mario Baseball werd gepresenteerd als de tegenhanger van het realistische Nintendo Pennant Chase Baseball. Beide games maakten een solide indruk maar wij Europeanen zijn natuurlijk meer geïnteresseerd in voetbal, en daarom doet het ons deugd te zeggen dat Mario ook in deze sport de bal uitstekend weet te raken!

Super Mario Strikers speelt snel en solide, waarbij de special moves op spectaculaire wijze in beeld worden gebracht. Het spel is gemaakt door hetzelfde team dat ook Sega Soccer Slam maakte. Verwacht vergelijkbare over-the-top-actie maar dan wel met een tikje meer realisme en tactische diepgang.



NINTENDO PENNANT CHASE BASEBALL



DANCE DANCE REVOLUTION MARIO MIX



SUPER MARIO STRIKERS

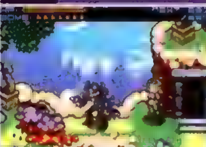


MARIO BASEBALL

MARIO PARTY 7

GAME BOY ADVANCE KORT

Sigma Star Saga is een RPG van Namco met een volwaardige Gradius-achtige shooter als belangrijkste component. Ziet er goed uit en speelt lekker.





Donkey Kong Country 3 is de afsluiter van de trilogie en nog net zo verslavend als negen jaar geleden.





Riviera: The Promised Land is nóg een RPG, maar dan van Atlus. Traditioneler dan Sigma Star Saga, met anime-stijl personages en een complex verhaal... maar wel met maffe minigames.





Popey: Rush for Spinach is een suffe hardloopwedstrijd waar we verder liever geen woorden aan vuil maken.

Mario Tennis Advance lijkt verrassend veel op de versie voor de Cube, inclusief de over-the-top smashes en reddingen waar je wel of niet van houdt.



CONCLUSIE JURJEN

Vergeet de GBA, vergeet de Cube, vergeet de Revolution; deze E3 was de Nintendo DS voor mij de ster van de show. Ik heb lang niet alle DS-titels kunnen spelen die op de beursvloer aanwezig waren, maar wat ik speelde was vaak beter dan ik had verwacht. Het lijkt erop dat de third party's ook steeds meer hun best gaan doen om leuke innovatieve software voor de DS te ontwikkelen, en dat is een goede zaak.

CONCLUSIE NIELS

Ik had meer verwacht van Nintendo's Revolution-onthulling dan een leeg kastje en luttele seconden Metroid Prime 3, en dus zal ik tot het eind van het jaar moeten wachten voor meer info.

Ik sluit me bij Jurjen aan: dat Nintendo en andere uitgevers zo'n prachtige line-up klaar hebben staan voor de Nintendo DS maakt de pijn draaglijk. En mocht de aankondiging dit najaar ook tegenvallen, dan is er altijd nog Zelda om de winter mee door te komen.

PC STAAT NOG STEE

Logischerwijs sprak iedereen deze E3 over de nieuwe consoles. Over de Xbox 360, de PlayStation 3 en de Revolution. Echter, de hardware die alles bij elkaar genomen de meeste indruk op mij (Jan) maakte was de PC.

Niet altijd uitblinkend in originaliteit, wel zwaar indrukwekkend qua grafische prestaties en steeds grootschaligere actie, zo zou je het beste de PC games op de afgelopen E3 kunnen samenvatten. De PC mannen bij de PU waren dan ook aangenaam verrast door de grafische power die de diverse PC games tentoonspreidden.
Een ding is wel duidelijk; voor race- en sporttitels hoef je niet meer aan te kloppen bij de PC. Alleen EA doet nog Need For Speed en af en toe duikt er een hardcore racesim op voor de PC maar voor de rest is het zoeken naar een spel(d) in een hooiberg. PC games zijn anno 2005 beperkt tot shooters, RTS-spellen, sims en MMORPG's. Af en toe nog een verdwaalde RPG of een adventure maar het is toch echt hoofdzakelijk knallen, oorlogje spelen en macht vergaren wat de klok slaat.

QUAKE VERSUS UNREAL

Opvallend zijn de kersverse nakomelingen van de nieuwste engines. Zo zagen we deze E3 eindelijk eens wat PC titels die gebruik maken van gloednieuwe engines.
Quake IV en Prey maken bijvoorbeeld beide gebruik van de Doom 3 engine. Prey trekt daarbij het felst van leer en heeft de Doom 3 engine zwaar gemodificeerd, met als resultaat een opeenstapeling van prachtige licht- en schaduweffecten. Wel zien de monsters in Prey er erg Doom 3-achtig uit, en dat geldt helemaal voor Quake IV. Ontwikkelaars moeten dus wel oppassen dat, door gebruik van dezelfde engines, niet alle shooters qua uiterlijk op elkaar gaan lijken.
De Unreal 3 engine imponeerde vooral door grote gebieden te tonen met tegelijkertijd absurd gedetailleerde werelden en dito personages. Twee voorbeelden? Unreal Tournament 2007 en Elder Scrolls IV: Oblivion. En beide games hebben een totaal andere sfeer.

RTS

Een andere trend was de hoeveelheid MMORPG's. Dit genre is voorgoed uit de obscuriteit getreden. Wij hebben deze E3 toch zeker tien MMORPG titels (al dan niet add-ons voor bestaande franchises) gespot. Het gaat te ver om dit allemaal aan het succes van World Of Warcraft toe te schrijven maar Blizzard heeft wel de weg geplaveid voor vele titels.
En nog steeds is daar de rol van de RTS. Terwijl op de Nintendo DS oudbakken RTS games van tien jaar geleden opnieuw worden afgestoft (Age Of Empires II), krijgen RTS games meer en meer de looks van een vette first-person shooter.
Neem Company Of Heroes; een nieuwe RTS van Relic, de makers van Homeworld en Warhammer 40K. De game is een strategiespel maar heeft dezelfde overdonderende hektiek als Brothers In Arms of Call of Duty.
Wel is het duidelijk dat de netx gen consoles qua graphics steeds dichter naar de PC kruipen. Toch zit de PC gamer de komende jaren qua graphics echt nog steeds op de eerste rang, en zolang we niet vanuit onze luie stoel met een controller games als Rome: Total War kunnen besturen, zal de PC altijd zijn mannetje blijven staan.
Voor sommige genres en voor sommige type games blijft de PC gewoon steevast numero uno!





CITY OF VILLAINS

NCsoft was aanwezig met een grote stand (zie ook pag. 52) en met name hun City of Villains viel bij ons in de smaak.
Wat betreft de gameplay staat City of Villains gelijk aan zijn bravere broer (City of Heroes), met als grootste verschil de mogelijkheid om de rol van slechterik aan te nemen. Verwacht dus meer opties bij het creëren van je boef, waardoor je de meest uiteenlopende personages in de wereld zult zien rondlopen.
Ook heeft het spel een grafische oppoetsbeurt gekregen waardoor het er net eventjes wat mooier uitziet dan City of Heroes.
Tevens is het mogelijk om een basis te bouwen waar je met jouw groep na een dag hard werken kunt chillen.
City of Villains is een stand-alone add-on die de liefhebbers van City of Heroes niet mogen missen. Het spelen van een goedzak is natuurlijk leuk maar er is maar één ding nog leuker, toch?

CITY OF VILLAINS





DS ZIJN MANNETJE




AGE OF EMPIRES III

Met deel drie van Age of Empires keert Ensemble Studios terug (na het mythologische uitstapje Age of Mythology) naar hun succesformule. De game speelt in de periode 1500 – 1850, waarbij het ontdekken van Amerika centraal staat. Verwacht naast landgevechten dus ook veel strijd op de woelige baren.

Er zijn acht speelbare volken en de Nederlanders doen ook mee. Wat onze specialiteit is? Het bankwezen natuurlijk en dus genereren 'we' sneller inkomsten.

Tof zijn de physics die er voor zorgen dat soldaatjes meters de lucht in vliegen als ze geraakt worden door een kanonskogel.

Nieuw is de Levende Stad, een deelscherm waarin je al je technologieën, diplomatie, politiek en research regelt.

AoE III zag er overigens ook bizar goed uit.

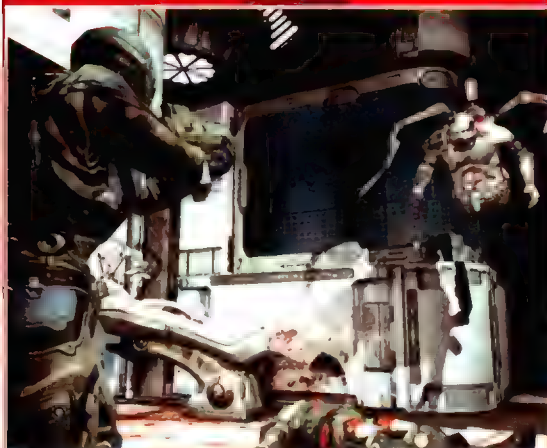
AGE OF EMPIRES III



SCOOP!

Niet op de EA stand, wel in de maak: LotR: Battle For Middle-Earth 2. De game komt in 2006 uit en zal, zo kondigde men trots aan, een compleet nieuwe verhaallijn kennen. Dat laatste lijkt ons nogal logisch aangezien Sauron verslagen is. We zijn dan ook een beetje bang voor een geforceerde herhalingstour.

Command & Conquer Red Alert 3 schitterde trouwens door afwezigheid.




QUAKE IV

We weten niet wat het is met Quake IV. Misschien was de demo te kort, misschien waren we murw door de 45278 games die we al gezien hadden of misschien zijn we te verwend geraakt. Maar Quake IV lijkt wel heel erg veel op Doom 3.

Vooropgesteld dat het spel er supervet uitziet, was het verder weer gangetje in, gangetje uit, en dichte deuren en halfmens, halfrobot-achtige tegenstanders die we tegenkwamen.

De Strogg monsters uit Quake verschillen anno 2005 niet zo veel van de monsters uit Doom 3 en dat is jammer, want de actie is nog steeds bruut en windt er geen doekjes om.

Wel leuk is dat je later in het spel bijna tot Strogg wordt gemaakt (je gaat letterlijk in first-person bloederig onder het mes!), waardoor je nieuwe powers verkrijgt.

QUAKE IV



VERSCHIJNT OOK OP XBOX 360




F.E.A.R.

Het is zonde dat F.E.A.R. geen prominentere plek innam op de Vivendi stand want het was een van de indrukwekkendste games op de beurs.

Met name het spel tussen licht en donker, leverde indrukwekkende schaduwen op, maar het meest opvallende was toch de duistere en surrealistische sfeer, die de wapenorgie aangenaam aanvulde met de nodige fictie. Vage filmpjes waarbij de hele wereld ondersteboven draait en het plafond – voorheen de grond – gevuld is met een druipende rode substantie, onderbreken de snelle actie.

F.E.A.R.



HET SUCCES VAN DE MMORPG

Het succes van de MMORPG valt niet meer te ontkennen. Het genre was dan ook sterk vertegenwoordigd op de E3.

Bij Atari vonden we Dungeons & Dragons Online: Stormreach. Iedereen die bekend is met deze traditionele RPG franchise zal het met ons eens zijn dat deze zich uitstekend leent als basis voor een levende online spelwereld.

De versie die we op de E3 speelden zag er qua design zeer goed uit, alleen was de gameplay nog erg houterig. Dit gevoel werd versterkt door de even houterige animatie. Hopelijk wordt dit allemaal nog opgeknapt.

Na het succes dat World of WarCraft geniet sinds de lancering, was het geen verrassing dat Blizzard een groot gedeelte van hun stand aan deze nu al legendarische MMORPG had gewijd.



Hier kregen we de kans om ontwenningsverschijnselen tegen te gaan en de Battlegrounds te checken die in een aankomende patch geïntroduceerd zullen worden.

Warsong Gulch is een van de nieuwe gebieden die speelbaar was op de E3. De Battleground dungeons zijn volledig gericht op Player versus Player actie. In grote groepen strijd je om terrein te winnen, graveyards en gebouwen te veroveren en de vlag van de tegenpartij naar jouw home-base te smokkelen.

Gooi hierbij elementen als airstrikes en hulptroepen in de mix en de basis voor grote veldslagen is gelegd. Vette shit!

De Koreaanse ontwikkelaar NCsoft richt zich volledig op online games. Auto Assault is een Car Combat game. In een bijna verwoeste wereld strijd je tegen andere spelers in zelf gecreëerde voertuigen.

In Exteel kan je jouw eigen Mechs, die er overigens heel wreed uitzien, van de grond af opbouwen en hiermee de multiplayer of co-op mode induiken. De enorme levels zijn gevuld met interactieve elementen zoals grote overvliegende battleships die je samen met andere spelers moet neerhalen.

Absoluut een van de indrukwekkendste NCsoft titels was Tabula Rasa. Deze MMORPG speelt zich af in een stoere sci-fi wereld en introduceert flink wat actie-elementen in het genre. Magic vind je in de vorm van vette technologieën, die gecombineerd met knalwerk vanuit een first-person view, unieke gameplay opleveren.

Naast City of Villains, die we in deze special bespreken, sierde ook Guild Wars de NCsoft stand, maar over die game kan je elders in deze PU al een uitgebreide preview lezen.

SPORE

Will Wright, bedenker van The Sims, verbaasde vriend en vijand met zijn nieuwe gameconcept: Spore. Wright demonstreerde dat je helemaal geen honderden leveldesigners nodig hebt om een beetje fatsoenlijke next gen game te maken. Wel nodig is een intelligent stuk software en een database waarop de creaties van de spelers worden opgeslagen zodat andere spelers daar weer tegen kunnen vechten.
Het resultaat is een Massive Singleplayer Online RTS.

Spore is een game waarin het ontstaan van het leven wordt gesimuleerd. De game bestaat uit een fantastische character creation tool waarbij je werkelijk elk denkbaar wezen in elkaar kunt knutselen. Twaalf koppen, drie staarten en zes benen? Geen probleem, zolang je er maar in slaagt om je creatie steeds weer in iets nieuws te laten evolueren.
Als je creatie ver genoeg gevorderd is, kun je hele samenlevingen creëren en als je dat gehad hebt, kan je wezen met behulp van een ruimteschip het universum veroveren. Alle volkeren en wezens die je tegenkomt zijn ontworpen door andere spelers maar worden wel door de computer bestuurd.
Spore is nog lang niet klaar maar het is duidelijk dat we dit project in de gaten moeten houden.

SPORE









S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Soms draait de E3 niet om games die we gezien hebben maar om games die we niet gezien hebben.
Eén zo'n titel is S.T.A.L.K.E.R., een spel dat al lang in de winkels had moeten liggen en waarvoor we al een keer naar de Oekraïne zijn afgereisd. Het spel wordt uitgegeven door THQ dus onze verbazing was groot toen we geen spoor van S.T.A.L.K.E.R. aantroffen op de THQ Stand.
Na enig navragen werd ons verteld dat de game ook niet te zien was op de E3. Vreemd, aangezien dit toch een van de grote titels is van THQ. Wij deden navraag bij een aantal collega-journalisten uit Oost-Europa en die kwamen met minder goed nieuws. Het schijnt dat GSC Gameworld te kampen heeft met problemen rond het personeel. De website is al heel lang niet meer geupdate en er komt maar geen nieuws over de game.
Het enige dat men ons kon vertellen, is dat er ergens deze zomer een groot evenement rond S.T.A.L.K.E.R. wordt georganiseerd. Dit zou wel eens de launch zelf kunnen zijn maar de geruchten doen ook de ronde dat S.T.A.L.K.E.R. is verhuisd naar de Xbox 360.
Binnenkort meer over deze vreemde zaak.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL





HELLGATE: LONDON

"Bill Roper maakt toch nooit shooters?", aldus een stomverbaasde J.J. bij het zien van Hellgate, de nieuwe game van ex-Blizzard kopstuk Roper en zijn kornuiten.
Inderdaad, Hellgate oogt en speelt op het eerste gezicht als een first-person shooter maar is toch echt een actie-RPG die in zijn rudimenten doet denken aan Diablo II.
Terwijl je met demonen, monsters en andersoortig gespuis vecht in een grotendeels vernield London, vergaar je ervaring, goud en goodies én kun je je alter ego helemaal uitdossen naar eigen smaak.
De honderden wapens (waaronder veel guns) ogen apart en ook magie doet zijn intrede. De graphics van de game konden bovendien aardig meekomen met het overige aanbod aan nieuwe shooters.

HELLGATE: LONDON









HITMAN: BLOODMONEY

De kale killer laat voor de vierde keer zijn snufferd zien, en moeder, wat een mooie snufferd is het geworden. We hebben eindelijk te maken met een nieuwe engine (het werd een keer tijd) en dat betaalt zich uit in groots opgezette gebieden waarin jij als huurmoordenaar heerlijk mag ronddolen om zelf te bepalen hoe, wanneer en met welk wapen je je kill maakt. Deze keer gaat de game terug naar de oorsprong van je beroep; het moorden voor dollars. Veel dollars.

Daarbij geldt: hoe cleaner de kill, hoe meer geld het oplevert. Je kunt nog steeds iemand met dubbele uzi's aan flinters knallen maar een drupje gif in zijn kopje thee is soms verstandiger.

Af en toe kun je ook aangenaam gebruik maken van de omgeving. Schiet het glazen balkon boven de jacuzzi kapot, en de badderaars zullen bedolven worden onder een regen aan glassplinters. Kijk, dat kunnen we wel waarderen.



HITMAN: BLOODMONEY



VERSCHIJNT OOK OP XBOX EN PLAYSTATION 2

CALL OF DUTY 2

WO II shooters blinken niet altijd uit in originaliteit. Maar als ze zo worden gemaakt als Call Of Duty 2 dan zal niemand daarover klagen. Een compleet nieuwe engine zorgt voor de mooiste WO II battles die je ooit hebt gezien.



De E3 demo bestond uit een ongekend overtuigende bestorming op het strand van Normandië. De grens tussen een film als Saving Private Ryan is bijna niet meer waarneembaar. De rookwolken waren bijvoorbeeld levensecht en beeldvullend, alsof je de stofdeeltjes zelf in je keel en ogen kon voelen. Er gebeurt bovendien zo veel op het scherm dat je direct in de actie opgezogen wordt. Call Of Duty 2 verbetert zijn toch al sterke voorganger op alle fronten! Medal Of Honor heeft nu echt een gigantisch probleem.

CALL OF DUTY 2



VERSCHIJNT OOK OP XBOX 360

CONCLUSIE

Het is duidelijk dat je als allround gamer niet bij de PC moet zijn. Ben je daarentegen een echte strateeg en/of schietgrage gamer dan is de PC nog steeds hét platform.

Qua online gaming rukken de next gen consoles op maar qua besturing voor het shooter genre blijft de PC subliem. Hetgeen ook geldt voor de graphics die worden nog steeds ieder jaar mooier en mooier.



EERVOLLE VERMELDING

Wegens gebrek aan ruimte kunnen we niet alle toffe PC-games bespreken, maar deze verdienen toch zeker wel een eervolle vermelding...

- **Serious Sam 2:** nog weirder, nog meer vijanden, nog kleurrijker...
- **Prey:** speel een indiaan die het opneemt tegen een alien invasie. Gebruik vette guns en indianenkrachten zoals de spirit walk (treed uit je lichaam). De Doom 3 engine wordt volledig uitgewoond!

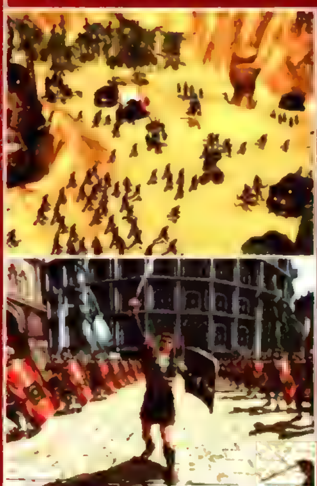


- **Unreal Tournament 2007:** de Unreal 3 engine is tot heel veel moois in staat. UT gameplay, alleen nu in echt gigantische levels met veel bekende en veel nieuwe speelmodes.
- **Fable: The Lost Chapters**: Veel groter, veel mooier en veel uitgebreider dan de Xbox versie. Even pijnlijk als aangenaam.
- **Enemy Territory: Quake Wars**: Battlefield 2 meets Quake IV. Vette shit!



RTS VIERT HOOGTIJ

Strategen zitten er aankomende winter en eerste helft van 2006 warmpjes bij. Naast het al eerder genoemde **Company of Heroes** en **Age of Empires III**, zagen we **Rise of Nations: Legends**, de opvolger van Rise of Nations. Was laatstgenoemde game nog historisch verantwoord volgens het door-de-eeuwen-heen evolueer principe.



Legends plaatst twee facties grootschalig tegenover elkaar; die van de verlichting en techniek, tegenover die van fantasy en magie.

In **Rise & Fall: Civilizations At War** komt de klassieke tijd tot leven waarbij Grieken, Romeinen, Egyptenaren en Perzen flink knokken. Aardig zijn gigantische zeegevechten en de speciale heldenunits zoals Achilles, Alexander de Grote en Cleopatra.

Molyneux' **Black & White 2** ligt (voor de verandering) goed op schema. Over B&W 2 kun je elders lezen in de PU. Ten slot spotten we nog drie vette add-ons voor The Settlers, Warhammer 40K: Dawn Of War en Rome: Total War. Respectievelijk **Nebula Realm**, **Winter Assault** en **Barbarian Invasion**.

TOP & FLOP

JURJEN

TOP 5
1. The Legend of Zelda: Twilight Princess: Een droom van een spel.
2. Shadow of the Colossus: Wauw. Bewonderenswaardig.
3. Mortal Kombat: Shaolin Monks: Wreed, avontuurlijk en humoristisch.
4. Advance Wars: Dual Strike: Eenheden besturen met een stylus, beter wordt het leven niet.
5. PlayStation 3-presentatie: Weet niet wat ik van de PS3 vind, maar de presentatie was grandioos.

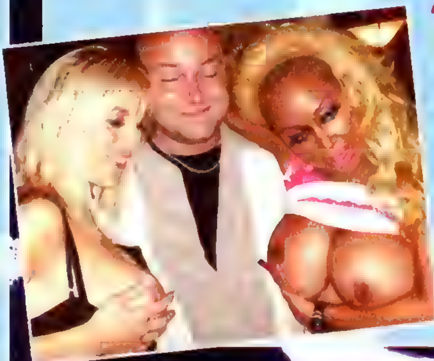
FLOP 5
1. Geen Mario 128: Dat kunnen de vier Marioaanse bijbaantjes niet goed maken.
2. Frogger DS: De besturing vereiste één keer drukken per stapje, en dat irriteerde me mateloos.
3. Pac-Man World 3 Anno 2005 en dan nóg niet weten hoe een camera in een platformer dient te werken.
4. Age of Empires The Age of Kings: Niet via het Touch Screen te bedienen!
5. Xbox 360-presentatie: Stoere, mooie, krachtige console maar de presentatie was een flop.



BORIS

TOP 5
1. Saint's Row
2. Xbox 360
3. Game Boy Micro
4. King Kong
5. Brothers in Arms: Earned in Blood

FLOP 5
1. PS3 Killzone 2 footage die nep blijkt te zijn.
2. Geen Revolution game gezien.
3. Wat doet PlayLogic nog op die beurs?
4. Alweer een nieuwe Tomb Raider.
5. Heel erg veel slechte games gezien.

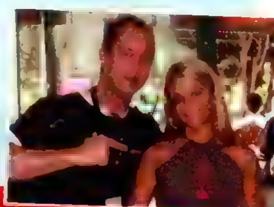


NIELS

TOP 5
1. Drie nieuwe consoles tijdens één E3 geshowed
2. Die in meer of mindere mate meer zijn dan 'slechts' een spelcomputer
3. En daarmee het middelpunt van de woonkamer kunnen worden
4. Waardoor nog meer mensen zullen gaan gamen
5. Wat resulteerde in drie vette "launchparty's"

FLOP 5
1. Sommige personen drinken te veel op die party's
2. Zodat je niet eens even kunt gaan pissen
3. Omdat ze voor je het weet zonder je vertrokken zijn
4. En dan proberen ze achteraf het taxibonnetje nog te declareren ook
5. Terwijl ik al ruim 800 dollar aan taxi's kwijt was door al die feesten in Hollywood





ED

TOP 5
1. De next gen vibe was overal voelbaar.
2. Gears of War, hoewel ik niks met dat genre heb.
3. De Efteling-achtige presentatie van de nieuwe Zelda.
4. Van de 21e naar de 5e verdieping kunnen verhuizen.
5. Lief hondje op LA Airport een banaan gegeven.

FLOP 5
1. Weggegaan bij Midway party zonder Niels iets te zeggen.
2. Jeroen z'n tas laten smeulen omdat ik 'm op een halogeenspotje zette.
3. Waar was Codemasters (Colin!).
4. Niet genoeg schone onderbroeken meegenomen.
5. Eerst was de drank op en daarna een inval van de politie op de Gunk Party.



JEROEN

TOP 5
1. Shadow of the Colossus: Werkelijk fantastisch.
2. The Legend of Zelda: Nóg maar een keer de trailer op de DS kijken.
3. Okami: Schitterend avontuur, ik was niet weg te slaan bij die game.
4. Daxter: Lijkt een heerlijk platform spelletje voor de PSP te worden.
5. Mijn overwinning in een Mario Kart DS wedstrijd.

FLOP 5
1. Het chagrijnige gezicht van Peter Moore tijdens de Xbox presentatie.
2. Devil Kings: Ben je regisseur van Resident Evil 4 en Killer 7 en dan maak je dit.
3. Gangsta games: Deze beurs had een hoog 'jat GTA SA' gehalte.
4. Geen nieuwe Transformers game en stiekem hoopte ik hierop.
5. Metal Gear Solid 3 Substance: Herkauwen noemen we dat.



J.J.

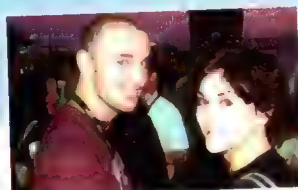
TOP 5
1. Gears of War: Next gen zoals next gen hoort te zijn en ingame!
2. Call of Duty 2: Als je dacht dat het niet pakkender kon, dan...
3. PlayStation 3: Als dit over een jaar toch eens waar blijkt te zijn.
4. King Kong: Als dit over een jaar toch eens waar blijkt te zijn.
5. Game Boy Micro: Commerciële herhalingsoefening maar wel de eerste mooie Game Boy.

FLOP 5
1. Nintendo persconferentie: Veel blabla over de Revolution, niks laten zien.
2. Gangstergames: Zo vind ik geweld in games dus wel heel zielig.
3. Het eten op de beurs: Nog even en zelfs Afrika haalt er zijn neus voor op.
4. Xbox 360-presentatie: Men was te eerlijk (matige ingame beelden) en daardoor kreeg je geen Sony vibe.
5. The Godfather: Dit gaat toch geen tweede The Getaway worden? Werk aan de winkel.

JAN

TOP 5
1. Call Of Duty 2: Verpletterende, grafisch absurd gedetailleerde WO II actie.
2. Sexy uiterlijk van next gen consoles; alledrie erg mooi!
3. Shadow of the Colossus: Even uniek als sfeervol.
4. Gears of War: Top next gen graphics én ingame!
5. The Killers en The Chemical Brothers op het Microsoft feestje.

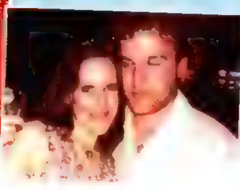
FLOP 5
1. Op softwaregebied geen grote verrassingen omdat alles al bekend was.
2. Veel te druk, weer te veel afspraken en te weinig tijd.
3. Die fucked-up microfoon waardoor het PS3 item op de DVD verneukt is.
4. Waar waren Diablo 3 en Command & Conquer: Red Alert 3?
5. De post-E3 stress.



NIELS H

TOP 5
1. Ninety-Nine Nights op de Xbox. Ze refereren namelijk naar dit spel als 'n3'.
2. Sony's PS3-persconferentie: Een geweldige presentatie, die rustig begon en het vuur steeds hoger opstookte.
3. Zelda: Twilight Princess: Verhaal en gameplay worden helemaal top.
4. Online met de DS.
5. Mario & Luigi 2: Eindelijk een episch avontuur voor de DS.

FLOP 5
1. Sam Parlane gaat weg bij het pr-bureau van Nintendo Engeland. En ze is zo lief!
2. De Xbox-persconferentie: "Onze console is de krachtigste ooit!" Zouden ze het zelf geloofd hebben?
3. De tegenvallende line-up van de PSP: Het duurt wel erg lang voor het echte gamegeweld losbarst.
4. Mario Kart DS: Ik was duidelijk beter dan iedereen maar won niet.
5. Shadow of the Colossus: Ik kan heel slecht tegen spellen met zo'n haperende beeldverversing.



STEVEN

TOP 5
1. De voorpremière van Episode III.
2. The Legend of Zelda en bijbehorende stand.
3. Eindelijk Shadow of the Colossus mogen spelen.
4. De game footage van de PS3.
5. Het design van de Revolution.

FLOP 5
1. Twee weken geen World of Warcraft.
2. De vele aankomende MMORPG's... aaargh.
3. De afwezigheid van nieuwe vette titels van Square Enix.
4. Dat de gamefootage van de PS3 niet echt in-game bleek.
5. Het vette Amerikaanse eten.



GAMESHOPS IN NEDERLAND

DRENTHE

FUNATICS

Bij Funatics kun je altijd tot een goede keus komen. Funatics heeft een ruim assortiment met nieuw en 2e hands games, een gamecafe, verhuur en uiteraard een goed en eerlijk advies. Kijk regelmatig op www.FUNATICS.nl voor onze scherpe aanbiedingen zonder verzendkosten.

FUNATICS
we take fun seriously!



Wilt u hier staan met uw advertentie?

Bel dan:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications

ONLINE

GAMEORDER

Titel	Korting	Code
Legend of Zelda: Twilight Princess NGC	5.00 euro	51f008
Battlefield 2 PC GAME,	2.00 euro	091cba
Guild Wars PC GAME,	2.00euro	aec889
God of War PS2,	2.50 euro	67b6fd
Juiced XBOX,	2.50 euro	fb3893
The Sims 2 University PC GAME,	2.50 euro	b0c1a3
Forza Motorsport XBOX,	2.50 euro	379dae

Gameorder.nl heeft ook deze maand weer een aantal games tegen tegen zeer scherpe prijzen met de speciale korting code's* voor de PU lezers.

Vul de code in in het speciale vak tijdens de afreken procedure en de korting wordt direct toegepast.

Iedere nieuwe klant krijgt op zijn eerste bestelling 2.5% directe korting (code via mail**)

* code's geldig t/m 07-06-2006
** code 1 jaar geldig vanaf aanmeld datum
slechts 1 code te gebruiken per bestelling (extra info: info@gameorder.nl)



ONLINE

GAMEPLAYER

Gameshop Gameplayer in- en verkoop van nieuwe en gebruikte games en game-consoles. Grote collectie retro.
www.gameplayer.nl , info@gameplayer.nl
tel. 06-53457566





DIGIFAN

digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

GELDERLAND

PLAYZ2B

Playz2b in Apeldoorn, de place to be voor gameliefhebbers. Wij verkopen alle topgames (ook 2e hands) en je kunt testen en gamen op alle systemen. Singleplayer, multiplayer, online of in een lan. Kom langs en laat zien wie de beste gamer is!

Asselsestraat 30 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78





OVERIJSSEL

ENTERTAINER MEDIA

The name for every game!
Korte Smeden 8 - 8011 VC Zwolle - 038-4538341
Playstation-2, PSP, Gameboy, XBOX, Gamecube,
Hintbooks, Gifts, cards, import & 2nd hand





ONLINE

WWW.GAMESWEBSHOP.NL

Zoekt u een game, console of een accessoire!
Kom dan zeker eens kijken in onze online winkel:
WWW.GAMESWEBSHOP.NL
TEL: 0172 519852
INFO@GAMESWEBSHOP.NL





Met deze advertentieruimte had u 279.000 gamers kunnen bereiken!
Wilt u die in het volgende nummer wél bereiken?

Bel :
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende gamesmagazine van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



ZUID-HOLLAND

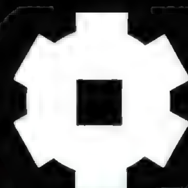
BACKGAMES

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BackGames
The Electronic Gaming Specialist



REVIEWS



SPORTIEF

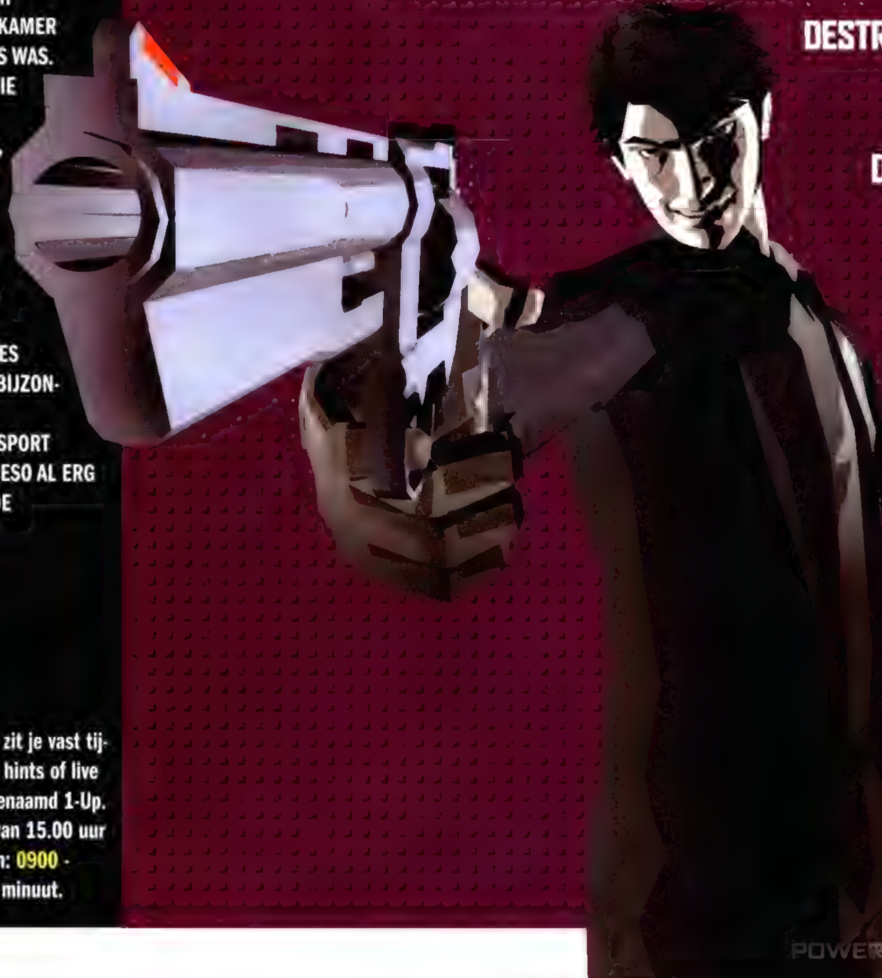
Trouwe PU lezers weten misschien dat ik uit een sportieve familie kom. Zo speelde mijn vader betaald voetbal, handbalde mijn moeder op hoog niveau, eindigde mijn opa ooit als 16e in de Elfstedentocht en was twee decennia later mijn oom (een hele goede wielrenner) een van de favorieten om de Elfstedentocht te winnen (hij viel uit na een val).
Sport speelt dan ook een grote rol in mijn gezin. M'n dochter Martine speelde dit weekend schoolvoetbal om de landelijke titel en mijn zoon Koen (9) werd met zijn tennisteam kampioen in de categorie tot en met twaalf jaar.
Afgelopen weekend zaten we dan ook met z'n vieren naar de mannenfinale van Roland Garros te kijken. Het vreemde was echter, dat iedereen voor Nadal was en ik als enige voor Puerta.
En dat heb ik wel vaker, dat ik sympathie of antipathie heb jegens sporters om totaal irrelevante redenen (ik vond dat Nadal een verkeerde broek en de verkeerde kapper had..).
Leuk idee misschien om een rijtje samen te stellen met sporters waar ik een aversie tegen heb, oplopend naar sporters die ik in alle opzichten waardeer. Daarbij aangetekend dat ik vrijwel iedereen die topsport beoefent niet alleen benijd maar ook respecteer...

ED

0-10 PATRICK KLUIVERT. OVER RESPECT GESPROKEN; DAT MOET JE NIET EISEN MAAR VERDIENEN! EN JE MAG EEN TOPSPORTER OOK BEOORDELEN OP Z'N GEDRAG BUITEN HET VELD, TOCH?
10-20 GIANLUCA VIALLI. FOUT HAAR, VERKEERDE HOUDING. DE ARROGANTIE STRAALT ER VANAF. MEESTER VAN DE SCHWALBE EN HET VERONGELIJKT KIJKEN. BRRRRRRRRR.
20-30 JOHAN OLAV KOSS (NOORSE SCHAATSER). HIJ MAAKTE DESTIJDS GEHAKT VAN DE NEDERLANDERS, MAAR ZEI ELKE KEER VOOR EEN GROOT TOERNOOI DAT IE ZICH NIET ZO STERK VOELDE... OM DAARNA ALTIJD MAKKELIJK TE WINNEN.
30-40 BART VELDKAMP. PERMANENT ONTEVREDEN MET ZICH ZELF. SMIJT Z'N SCHAATSEN KAPOT TEGEN DE KLEEDKAMER -MUUR, TERWIJL IEDEREEN AL WIST DAT IE KANSLOOS WAS.
40-50 MICHAEL SCHUMACHER. NU HIJ NIET MEER WINT, IS IE INEENS ONBEREIKBAAR VOOR DE MEDIA.
50-60 ANKY VAN GRUNSVEN. TWEE KEER OLYMPISCH GOUD, DAT KUNNEN ER NIET VEEL ZEGGEN, MAAR HET IS MEER CIRCUS DAN SPORT, IN MIJN OGEN.
60-70 VALENTINO ROSSI. WINT ALLES (500 CC MOTORRACEN) EN VINDT ZICHZELF NOG STEEDS NIET GOED GENOEG. HOU 'M IN DE GATEN, WANT DIE GAST GAAT STRAKS F1 RACES RIJDEN ÉN WINNEN.
70-80 YOURI VAN GELDER. EEN NEDERLANDER DIE EUROPEES KAMPIOEN WORDT IN WELKE SPORT DAN OOK IS AL BIJZONDER, EN DIT IS EEN TURNER! RESPECT, VERDIEND!
80-90 PIETER VAN DEN HOOGENBAND. UITBLINKEN IN EEN SPORT WAARIN NEDERLANDER NOOIT UITBLONKEN, IS SOWIESO AL ERG KNAP MAAR DAN OOK NOG EENS ZO RELAXED MET DE MEDIA OMGAAN...
90-100 JOHAN CRUIJFF. DA'S LOGISCH.

BOR'S TIPS

Wil je meer tips van Bor, heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de splinternieuwe hulplijn van Bor, genaamd 1-Up. 1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen 0,65 cent per minuut.



SCORE **89**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	6	9

Ik raad iedereen aan dit prachtspel te checken. Free your mind and the rest wil follow!

PSYCHONAUTS

ABNORMAAL GOED!

Uitermate grappig, fraai en origineel, soms volslagen absurd maar altijd hartverwarmend en aanstekelijk. Het platform-actieavontuur Psychonauts is er een om te zoenen!

Tussen het WO II geweld, de science-fiction shooters, de tuning racegames en alle manga-achtige hack & slash spellen valt Psychonauts aangenaam op. De afwijkende maar fraaie grafische stijl wekt sowieso al interesse, maar nog meer spreken de knap uitgewerkte spelpersonages tot de verbeelding: iets waar het in het huidige aanbod aan games nogal eens aan ontbreekt.

De liefhebber hield de eerste proeve van bekwaamheid van Double Fine Productions natuurlijk al tijden nauwlettend in de gaten. Het behelst hier namelijk de eerste game sinds jaren van Tim Schafer, grote man achter de klassieke LucasArts adventures Day Of The Tentacle, Full Throttle en Grim Fandango.

Vooral die laatste game oogstte ladingen lof en wordt nog steeds gezien als het beste dat hij maakte. Na bijna tien jaar verliet hij LucasArts en begon zijn eigen studio. Psychonauts is de eerste game van Double Fine Productions, en ook al hebben we er behoorlijk lang op moeten wachten, de game dreunt nog aangenaam na in mijn trommelvliezen.

ZOMERKAMP

In Psychonauts speel je Raz een, eh, Psychonaut in de dop. Psychonauts zijn speciale agenten die over unieke psychische krachten bezitten waardoor ze onder meer in de gedachtewereld van anderen kunnen kruipen. Door naar andermans gedachten af te reizen, kunnen Psychonauts de ergste angsten van individuen bevechten én overwinnen, trauma's te lijf gaan en mentale schade opruimen. En zoals je mag verwachten van Schafer, komen deze trauma's en angsten letterlijk tot leven.

Je begint het spel op een zomerkamp voor aankomende Psychonauts maar al snel blijkt dat de jonge rekruten een voor een verworden tot hersenloze

OPROEP AAN UITGEVERS!

Op het moment van schrijven was het nog onduidelijk wie in de Benelux dit prachtspel gaat uitgeven. Vivendi Universal doet een aantal Majesco titels maar deze game dan weer net niet. Dom, dom, dom zeg ik.

Maar nog harder roep ik alle uitgevers hier te lande op om snel met Majesco een deal te sluiten. Gelukkig heb ik Psychonauts bij mijn trouwe gameshop kunnen scoren maar het zou eeuwig zonde zijn als een groot publiek deze topper zou mislopen, simpelweg omdat ie hier (nog) niet te krijgen is.



Door: **PALversusNTC** "Heb ik niet gezegd!" Bulderde Louis van Gaal nadat hij in de beker met AZ werd uitgeschakeld door Top Oss."

GENRE: PLATFORM – ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: ZOMER 2005



"Slim, even net buiten het centrum parkeren, zodat je geen geld in de meter hoeft te doen."

"Psychonauten of voor mijn part Astropaten: dood moeten ze!"

Door: **GimmeSka** "Nu kunnen we hier een flauw bijschrift plaatsen over scheten... maar dat doen we niet." (Bijschrift via Power...)

wezens die enkel voor de tv willen hangen. Raz gaat op onderzoek uit en is vastbesloten dit duistere mysterie te ontrafelen.

HERSENLANDSCHAP

Het unieke van Psychonauts is de wisseling tussen 'echte' werelden en de psychische; oftewel de gedachtewerelden van de personages uit het spel. Zo zijn er verschillende Psycho counselors, te weten Coach Oleander, een strenge drill sergeant, Milla Vodello, een vrolijk feestbeest, Ford Cruller, een mysterieuze, oude man die een beetje de weg kwijt is en Agent Nein, een ietwat eng ogende wetenschapper.

Duik je bijvoorbeeld in het hoofd van Oleander dan beland je in een wereld vol tanks, bommen en granaten omdat voor Oleander het leven een groot gevecht is. Hij denkt in militaire termen en associaties en dus ziet zijn hersenlandschap eruit als een door oorlog aangetaste wereld. Milla Vodello's binnenkant van haar hoofd ziet er daarentegen uit als een grote, gekleurde disco vol muziek en felle discolichten.

Elke hersenpan heeft zo zijn eigen unieke thema hetgeen zorgt voor de nodige afwisseling. Hetzelfde geldt voor de gevaren en de uiteindelijke mentale uitdaging die overwonnen moet worden alvorens je een bepaalde personage gered hebt.

Er zijn meer dan twaalf psychische landschappen die je doorploegt, het ene is nog weirder dan het andere.

PERFECT

Dit klinkt misschien allemaal behoorlijk vaag maar de werkelijke gameplay is herkenbaar en vertrouwd. Het is een actie-platformer met adventure elementen zoals je die vaker hebt gespeeld. Raze kan jumpen en double jumpen, klimmen en klauteren, aan touwen slingeren en ga zo maar door.

Hij beschikt over mentale powers die hij zowel in de psychische werelden als in de normale wereld kan gebruiken. Denk hierbij aan felle psi-blasts, telekinesis, pyrokinesis en onzichtbaar worden. Je zult deze powers slim moeten gebruiken om de breinpuzzels op te lossen en de weirde vijanden uit te schakelen.

Daarbij mag als eervolle vermelding gelden dat de camera Raz 99 van de 100 keer naadloos volgt en dat de controles intuïtief aanvoelen. De besturing is perfect en strak.

ZO VEEL MEER

Wanneer heb je voor het laatst een spel gespeeld



Red Bull geeft je vleugels!

waar je echt om moest lachen? Een spel dat meesterlijke dialogen kende die je van begin tot het eind met een grijns van oor tot oor muisstil afluisterde? Een spel dat uniek oogt, in het begin wat beangstigend vreemd - maar uiteindelijk fantastisch fris aanvoelt?

Ik had dat vroeger bij ieder nieuw LucasArts adventure en ik had het nu met Psychonauts weer. Het enige dat misschien niet aanslaat bij sommige spelers is de uiterlijke stijl van het spel. Ik kan me voorstellen dat je die niet trekt. Maar het zou jammer zijn dit boek puur op zijn kaft te beoordelen; de game biedt zo enorm veel meer.

GRIM FANDANGO

In de jaren negentig beleefde LucasArts hoogtijdagen. Het ene na het andere toffe point-and-click adventure poepte men eruit. Tim Schafer heeft aan veel van deze parels uit de schatkamer van LucasArts gewerkt. Gaandeweg kreeg hij steeds meer verantwoordelijkheid en kan hij gezien worden als de grote man achter het succes van veel van deze titels.

Grim Fandango was zijn magnum opus. Deze adventure speelde zich af in het bontgekleurde Land van de Doden (duidelijk geïnspireerd op de Mexicaanse folklore) met in de hoofdrol Mannuel Calavera, reisleider en werkend voor het Department of Death. Het spel had een unieke grafische stijl, veel humor en even vernuftige als absurde puzzels. Hier vind je de complete CV van Schafer: Grim Fandango (1998), Curse of Monkey Island, The (1997), Full Throttle (1995), Day of the Tentacle (1993), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992), Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991), Maniac Mansion (1990), Secret of Monkey Island, The (1990).

TIPS PS2

Toets de volgende codes in tijdens de gameplay voor wat hoogst interessante effecten.

Alle power upgrades - L3, R3, L3, R2, ●, R2
Alle powers - ●, ●, ▲, R2, L3, ▲
Volle Arrowheads - X, R3, R3, R2, ▲, ■
Vol aantal levens - L3, R2, R2, ●, X, R3
Global Items - R3, ●, R2, R2, L3, ▲
Onkwetsbaarheid - ●, R2, ●, ●, ▲, L2

TIPS PC

Ook voor de PC zijn er wel wat aardige codes. Je moet voor deze code de linker-shift toets en de rechtermuisknop blijven inhouden. De hele code moet worden ingevoerd terwijl je deze twee toetsen ingedrukt houdt.

Global Items - Muis 3 (meestal aan zijkant), X, E, E, Tab, F
Oneindig Arrowheads - spatie, Muis 3, Muis 3, E, F, Muis 1 (linkerknop)
Alle Psychic Powers - X, X, F, E, Tab, F
Oneindig levens - Tab, E, E, X, spatie, muiswiel
Oneindig Psi Blast - Muis 3, spatie, Tab, Tab, F, X
Rank 100 - Tab, Muis 3, Tab, E, X, E



Door: **Norbert** "Het was leuk gisteren, maar ik moet je iets vertellen...."

DOUBLE FINE PRODUCTIONS • MAJESCO • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.PSYCHONAUTS.COM /

SCORE 69

GRAPHICS	9	REPLAY	4	GAMEPLAY	6

Ik zit in een benauwde positie. Ik weet niet wat ik met deze game aanmoet. Zie mijn cijfer als een waarschuwing: dit is niet wat het lijkt!



VREEMD, FANTASTISCH EN FRUSTREREND

killer 7

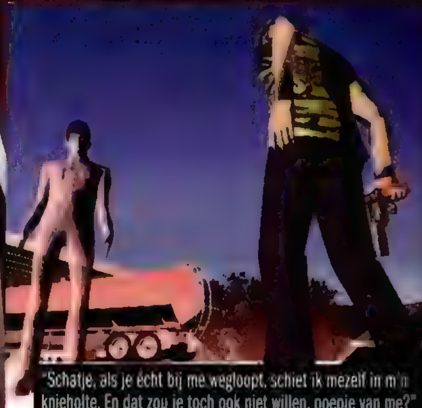
Wat je ook van Killer 7 weet of denkt te weten, je mag het bij deze weer vergeten. Want wat je er ook van verwacht, je zit ernaast. Daar ben ik ook achter gekomen, maar dan op de pijnlijke manier.

Dat stoplicht stond wel heeeeel lang op rood.



"Ik vind het ook een smerig gezicht maar ik ga echt geen schoon jurkje aantrekken terwijl al die PU lezers zitten te kijken!"





"Schatje, als je écht bij me wegloopt, schiet ik mezelf in m'n knieholte. En dat zou je toch ook niet willen, poepie van me?"

Eerst Steven en nu die kleine Niels, verdorie. Naarmate er meer mensen op de redactie komen die mijn uitstekende smaak in videogames delen, komt mijn positie in het nauw.
I'm in a tight spot. A very tight spot.
De tijd dat alle goede en originele spellen automatisch in mijn consoles belandden lijkt voorgoed voorbij. Ik moet preken, smeken, dreigen dat ik opstap.
Maar dit keer is het me gelukt! Ik heb de complete versie van Killer 7 gekregen! Deze game wilde ik echt graag, heel graag doen.
Van die wens bleef echter weinig over toen ik begon met spelen. Na een half uurtje nog minder dan dat zelfs. Naar de hel met dat spel, dacht ik na een uur. Kan Steven of Niels deze niet doen? Nee? Nee? Oh man.

HOEKIGE VENSTERS

Meteen de eerste keer dat die idioot met z'n leipe rode pakje in beeld kwam zakken, voelde ik al nattigheid. Ai, dacht ik, dit zit niet goed.
Met een vervormde robotstem sprak hij de woorden die ik nooit meer zal vergeten.

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



"Master. We're in a tight spot. A real tight spot."
Er volgden meer woorden. De rooie gast zei dat mijn kamer rechtsaf was, dat de vijand in de kamer op me wachtte. Dat het bloedbad kon beginnen.
Ik druk op de A-knop om vooruit te lopen. Na enkele stappen verschijnen twee hoekige vensters in beeld, ik kan de bovenste kiezen om naar de kamer met de vijanden te gaan, of de linker voor mijn eigen kamer. Ik kies natuurlijk de bovenste...

NIHIL

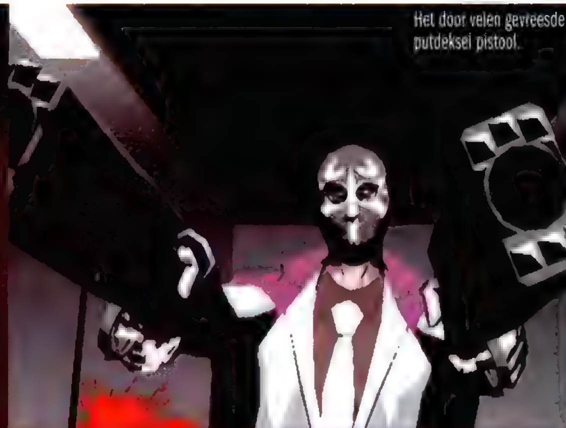
Voordat ik begin te knallen, wil ik eerst nog wat zeggen over de besturing. Die is nihil. Je drukt op de A-knop om rechtdoor te lopen. Als je een splitsing hebt bereikt kun je kiezen uit twee, drie of vier verschillende richtingen die als menu-opties in beeld verschijnen. Soms kun je op deze manier ook een voorwerp nader bekijken, bijvoorbeeld om een puzzel op te lossen.
Zo wandel je langs een rechte lijn van kamer naar kamer. Je kunt je omdraaien met de B-knop, maar dan hebben we het wat bewegingsvrijheid betreft wel zo'n beetje gehad. Gelukkig zijn de schietscènes wat minder beperkt.

ZWAKKE PLEK

Je kunt waar en wanneer je maar wilt de R-knop inknijpen voor een eerste-persoons spelaanzicht, compleet met getrokken schietijzer. Dit doe je bij voorkeur als je een vijand hebt horen lachen of gniffelen want dan weet je dat er iets of iemand op je afkomt. Vijanden zijn echter pas goed zichtbaar als je ook de L-knop hebt ingeknepen voor een snelle scan van de omgeving.



Zeker een liefhebber van de Sex Pistols en Guns & Roses.



Het door velen gevreesde putdeksel pistool.

door het onlogische spelverloop en de vreemde mix van kinderlijk eenvoudige en onbegrijpelijke puzzels kom je tussen de gevechten door te vaak vast te zitten.
Hierdoor ben je in de eerste fases van het spel gedwongen om telkens met die rode idioot te spreken voor tips en dat gaat snel vervelen, helemaal omdat ie elke tekst begint met hetzelfde irritante zinnetje, gevolgd door een variant hierop.
"Master. We're in a tight spot. Tight and outta sight!"

POSTMODERN KUNSTWERK

Mijn respect voor Capcom was al groot maar het is tijdens het spelen van deze game alleen maar gegroeid. Wat een lef, wat een kloten om zoveel tijd en geld te steken in een game die zo afwijkt van wat een boer als ik graag door zijn strot douwt. Met

> "VOOR DOORZETTERS MET EEN VOORKEUR VOOR HET OBSCURE IS DIT EEN HEEL MOOI EN BIJZONDER SPEL".

Heb je de vijand gezien dan moet je 'm net zo vaak beschieten tot ie uiteenspat. Met een voltreffer op zijn zwakke plek is dit doorgaans na één schot al gelukt, en dan word je beloond met het bloed dat je kunt sparen om je personages te versterken.
De vijanden komen in groepen op je af, dus snel richten en schieten is van belang. Soms kun je vijanden alleen verslaan met een bepaald personage. Je bent in de meeste fases van het spel vrij om te wisselen tussen zeven persona's. Dit zijn stuk voor stuk meedogenloze moordenaars met elk hun eigen speciale vermogens. De één kan bommen afvuren om muren open te breken, er is een dief die sloten kan openen, het morbide meisje heeft een pistool met zoomlens. Mijn favoriet is de zonderling die zijn dubbele guns razendsnel met handen en voeten herlaadt en er nog sneller mee kan vuren.

ONBEGRIJPELIJKE PUZZELS

De hele game is op unieke wijze vormgegeven in een steriel soort cell-shaded realisme met coole en krachtige animaties. De gameplay is al net zo apart, maar niet altijd in positieve zin.
De vuurgevechten zijn spannend en uitdagend maar

een zo obscuur product moeten ze op voorhand hebben geweten dat de investeringen nooit zouden worden terugverdiend.
Nee, ik ben hier niet sarcastisch, ik vind Killer 7 in meer dan één opzicht een fantastisch product.
Als postmodern kunstwerk kan ik Killer 7 bijzonder waarderen.
Als dit een film was had ik waarschijnlijk vol verwondering zitten kijken naar het bizarre artwork en het spannende camerawerk. Ik had zeker ook genoten van het heerlijk bizarre verhaal, de schitterende filmpjes vol verwijzingen naar hedendaagse religieuze gekte en de bestrijding van terrorisme. Een wereldwijd verbod op internet en vliegtuigen; fantastisch, hoe verzinnen ze het.
In dit blad worden de interactieve producten echter nog steeds beoordeeld op hun kwaliteiten als videogame, al was het maar omdat de lezers dat verwachten. En in dat opzicht schiet Killer 7 nogal eens te kort.

A TIGHT SPOT

Ik vind het bijzonder moeilijk om mijn mengeling van bewondering en frustratie uit te drukken in een eenduidig oordeel.



SECOND OPINION KILLER 7

Ik vind Jurjens oordeel nog vrij mild. Persoonlijk begon de combinatie van beperkte bewegingsvrijheid en irritante vijanden met rare geluiden en bizarre dialogen me binnen korte tijd zodanig op de zenuwen te werken, dat ik het spel het liefst gewoon uit wilde zetten. Maar dat zat er helaas niet in (had ik maar een vak moeten leren, zegt mijn moeder dan).
Sterker nog, het was mijn taak om me een tweede keer op Killer 7 te storten, na de Cube-versie ook op de PlayStation 2. Ik kan rapporteren dat de overzetting in technisch opzicht zeker is geslaagd. De beelden zijn iets korreliger, maar behouden hun kracht. Enig nadeel is dat de regelmatige laadmomenten, waarbij blauw, knipperend licht zich over je tv-scherm verspreidt, iets langer duren dan op de Cube.
Kortom: voor de beste Killer 7 moet je op de Cube zijn, maar met een PlayStation 2 mis je eigenlijk niets. (En ik zou bijna willen zeggen: met een Xbox trouwens ook niet. Wat een rotspel!)
NIELS



"Mmmm, ik vraag me af of ik hier veel afnemers zal vinden voor m'n nieuwe collectie cowboyhoeden."



Eng? Nou, ik vind het meer Giller 7.

I'm in a tight spot. A spot that is really tight I mean. Games als Resident Evil 4 en God of War slagen erin een hardcore inhoud te verpakken in games die door iedereen zijn te spelen. Killer 7 staat hier haaks op. Dit spel is niet voor de hardcore maar voor de hardcore van de hardcore. Niet qua moeilijkheidsgraad, maar qua toegankelijkheid. Een videogame hoort uit te dagen, aan te moedigen, je te motiveren om verder te gaan, omdat er anders niets gebeurt. Het is geen film die vanzelf wel doorloopt. De game kent - vooral later in het verhaal - enkele ijzersterke momenten, maar die wegen nauwelijks op tegen de frustratie die je moet doorstaan om ze te bereiken. Voor doorzetters met een voorkeur voor het obscure is dit echter een heel mooi en bijzonder spel.

CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM.CO.JP/KILLER7/ENGLISH

XBOX/ PC / PLAYSTATION 2 — JAN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

SCORE 70

AREA 51



Je moet het maar durven; zo duidelijk laten zien waar je als ontwikkelaar je ideeën vandaan haalt. Want tijdens het spelen werd overduidelijk dat Area 51 al z'n inspiratie heeft gehaald uit Half-Life en Far Cry.
Met leentjebuur spelen of ideeën kopiëren heb ik op zich geen probleem maar bij deze game ligt het er allemaal wel heel dik bovenop.
Neem alleen al de (HL) verhaallijn over een wetenschappelijk experiment dat gruwelijk fout is gegaan, een ietwat gestoorde wetenschapper die voor dit alles verantwoordelijk is, gemuteerde gedrochten die je aanvallen, special ops forces die de boel in de doofpot komen stoppen en ga zo maar door.

KASTANJES & BOTER

De besturing is dan weer regelrecht van Halo overgenomen maar dat is alleen maar goed natuurlijk. Het neerschieten van de grommende mutanten gaat lekker en vooral de wapens in de latere levels spreken tot de verbeelding. Met name de alien wapens hebben mooie lichteffecten en berokkenen flinke schade aan de vijand.

"PROBLEEM IS DAT DE MUTANTEN NOOIT ECHT ENG WORDEN EN HET SPEL DUS VEEL OP SFEER INLEVERT."

Area 51 is een fenomeen dat tot op de dag van vandaag gehuld is in een wolk van mysterie rond UFO-geruchten en complottheorieën. Het kopieergedrag van Midway's shooter is echter geen theorie, maar zonneklaar...

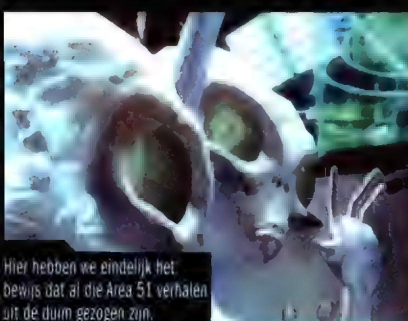
Bij aanvang van dit spel trek je samen op met (computergestuurde) teammaten. Deze acteren sterk en staan hun mannetje, ook zonder dat jij steeds de kastanjes uit het vuur haalt. Ze turen de omgeving af, bedienen turrets en schieten een aardige deuk in een pakje boter.
Helaas voor hen is 't spel zo ingericht dat je teammaten een voor een afgeslacht worden zodat je er uiteindelijk toch alleen voorstaat.



"Mission completed: Area cleared. Op naar Area 52."

WILD BEEST

Probleem is dat de mutanten nooit echt eng worden en het spel dus veel op sfeer inlevert. Wel leuk is het moment dat je zelf ineens (tijdelijk) muteert. In deze vorm kun je met je klauwen soldaten en andere vijanden met een paar klappen uitschakelen. Geinig maar niet wereldschokkend.
Ook de andere mutantenpowers zijn aardig maar ik schoot toch liever mijn guns leeg dan dat ik als een wild beest mijn tegenstanders te lijf ging.
De actie wordt onderbroken door een paar puzzelelementen maar ook hier kreeg ik een deja-vu. Een vloer die onder stroom staat omdat een machine op tilt is geslagen en pas tot rust komt wanneer een schakelaar is omgezet? Copy - Paste, dames en heren.
Uitdagender is het portal reizen tegen het einde van het spel; dit is een ouderwetse hersenbreker.
Maar het is toch hoofdzakelijk knallen wat de klok slaat in Area 51 en, toegegeven, dat is in deze vorm best een aangename bezigheid.



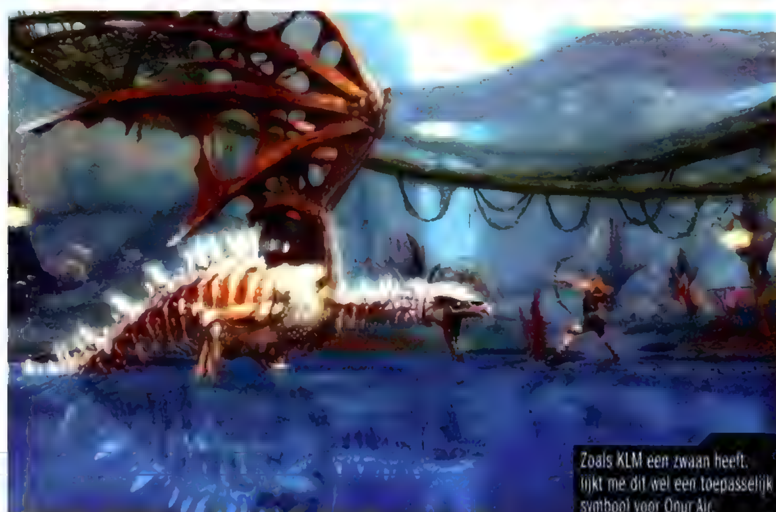
Hier hebben we eindelijk het bewijs dat al die Area 51 verhalen uit de duim gezogen zijn.

PC



GRAPHICS 9 REPLAY 9

Nooit gedacht dat er naast World Of WarCraft nóg een Online RPG mijn har



Zoals KLM een zwaan heeft, lijkt me dit wel een toepasselijk symbool voor Onur Air.

GUILD W

Is er in het huidige klimaat wel ruimte voor nóg een MMORPG? Jawel, zeker als je het spel gratis kunt spelen. Mag ik u voorstellen: Guild Wars!

Enthousiast geworden door de intro? Dan is nadere uitleg wel op zijn plaats. Uiteraard dien je Guild Wars (GW) netjes in de winkel te kopen maar daarna stoppen de kosten! Geen additionele maandelijkse bijdrage, geen abonnementskosten... GW is daarna gratis en kun je tot aan het eind der tijden voor nop online blijven spelen.
Ook de M in MMORPG klopt niet helemaal. Massive is GW zeker maar de core gameplay speel je niet met honderden tegelijk. Avonturieren in de middeleeuwse fantasy wereld van GW speel je in het begin met 2 à 4 man, hetgeen later maximaal uit te breiden is tot 6 à 8 man, niet meer.
Of het zouden de ontmoetingen met vele andere spelers in de steden zijn. Daar neemt GW even World of Warcraft-achtige vormen aan, maar het leeuwendeel van de game speel je dus in kleine groepjes. Of als je wilt alleen, en dan huur je desgewenst NPC's in die aan je zijde knokken.

KLASSE KEUZE

De bovengenoemde speelstijl kan een reden zijn om GW niet te spelen. Maar als je meer een solitaire speler bent en niet perse kickt op 'raids' dan is GW helemaal jouw ding.

ADD-ONS

ArenaNet heeft de nodige add-ons in de maak waar je overigens wel gewoon voor moet betalen. Deze kun je in de winkels kopen om de Guild Wars gameplay nog meer te verlengen. Ook voor de add-ons gelden eenmalige kosten en geen maandelijkse bijdragen. Lekker hoor...



"Hé, wacht nog effe met schijten, ik heb hier een speciale schep om 't op te vangen."



Da's geen handige jas als je vaak met 't openbaar vervoer reist.

GUILD WARS

GAMEPLAY 9

90 SCORE

...u veroveren. Guild Wars is een nagenoeg perfect spel.



ARS

Het wordt je namelijk erg aantrekkelijk gemaakt in dit spel. Dat komt deels doordat ArenaNet een aantal storende MMORPG fouten aanpakt en oplost. Zo kun je - ook als je een hele tijd aan het spelen bent - altijd je personage nog aanpassen. Kom je er na verloop van tijd achter dat de door jou gekozen klasse toch niet helemaal lekker voelt, dan heb je in de meeste MMORPG's keiharde pech: je kunt weer van voor af aan beginnen. Niet in GW waar je on the fly kunt switchen en aanpassingen aan je alter ego mag doorvoeren.

detail. Zelfs op een PC met minimale systeemeisen draait het spel soepel en als je de grafische toeters en bellen op maximaal zet, weet je niet wat je ziet. Wanneer je je alter ego naar tevredenheid hebt ontworpen en gaandeweg nieuwe uitrustingen verzameld hebt, zie je langzaam je held(in) uitgroeien tot een pronkstuk waarbij je de versierde schilden en geborduurde emblemen op je cape tot in de kleinste bijzonderheden waarneemt. En die finesse geldt voor het hele spel: Guild Wars is tot in de kleinste details uitgewerkt.

"BEN JE EEN SOLITAIRE SPELER DIE NIET PERSE KICKT OP 'RAIDS' DAN IS GW HELEMAAL JOUW DING."

Ook het verzamelen van goederen en het vergaren van wapens is uiterst gebruiksvriendelijk. Je kunt alles wat je tegenkomt dumpen bij professionals en die maken daarvan - uiteraard tegen betaling - de gewenste goodies voor je. Dit lijkt erg op Diablo II en werkt perfect.
Iedere speler kun je bovendien uitdossen met honderden skills en je kunt voorts naar eigen inzicht vaste sets aan moves en magie kiezen. Een kind kan de was doen. Voordat je nu je knijpers van de waslijn trekt, vertel ik je nog dat de singleplayer queesten puik zijn uitgewerkt en dat geldt helemaal voor de Guild battles.

EYECANDY

Tot slot: Guild Wars ziet er fenomenaal uit. Ondanks dat ik me meer thuisvoel in de Disney pasteltinten van Blizzard's meesterwerk, is Guild Wars een feest voor het oog. De verschillende locaties van de sprookjeswereld waar je in rondhuppelt, zitten vol eyecandy en ook de personages kennen tonnen aan


Typisch een vrouw: komt er een dodelijke vijand, pakt ze haar slagroomklopper.

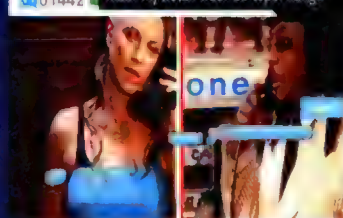
ARENANET • NCSOFT • ENTERTAINMENT PLUS • WWW.GUILDWARS.COM

PLAYSTATION 2 NIELS

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

75 SCORE

SINGSTAR POP


Mischien heeft hij de klok horen luiden, maar wij weten waar de tepel hangt.

Het voelt toch een beetje lullig. SingStar Party werd een halfjaar geleden nog gewoon door Skate besproken. Maar Skate is weg en ik ben er bij, en de nieuwe aflevering van het spel dat meet hoe goed je zingt, is de eerste rewiew die ik ooit voor de PU schrijf. En ik ben niet eens een zanger!

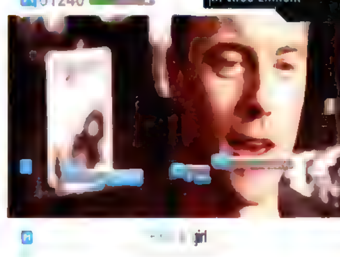
Of je SingStar leuk vindt, hangt af van de vraag of je houdt van zingen, en dan met name in groepsverband. Is het antwoord 'ja', dan heb je inmiddels ongetwijfeld zin in een nieuwe set songs. De 35 euro die dit schijfje kost, althans zonder microfoons, lijkt me daarvoor een keurige prijs.

KADER

De belangrijkste vraag voor SingStar liefhebbers is: welke liedjes zitten er in? Speciaal daarvoor is naast dit verhaal een kader in het leven geroepen.
Het zijn weer puur nummers uit de Sony stal, allemaal met videoclip en in sommige gevallen met een speciaal rap-onderdeel. Zelfs voor mij zitten er een aantal toppers tussen: ik ben misschien geen Skate, maar ik doe een verdomd goeie Tom Jones.

MEDLEYS

Als extraatje zijn er een aantal medleys, die ieder vijf liedfragmenten aaneen rijgen. Helaas heeft men hierbij niet de moeite genomen om de nummers op leuke wijze aan elkaar te mixen. Dan is de nieuwe teamstand beter geslaagd, waarmee het spel nog wat meer party proof is geworden.
Persoonlijk ben ik best blij met deze nieuwe versie, al kijk ik stiekem nog meer uit naar de voor dit jaar aangekondigde Nederlandstalige SingStar. Want hoe goed mijn Tom Jones ook is, mijn 'Malle Babbe' van Rob de Nijs wordt door mijn vrienden legendarisch genoemd!


Het leven samengevat in twee zinnen.

DE SONGS

Annie - Heartbeat
Ashlee Simpson - Pieces Of Me
Avril Lavigne - Sk8er Boi
Beyonce - Crazy In Love
Black Eyed Peas - Shut Up
Blink 182 - What's My Age Again?
Dandy Warhols - Bohemian Like You
Eric B. And Rakim - Paid In Full
Fountains Of Wayne - Stacy's Mom
Girls Aloud - Love Machine
Good Charlotte - I Just Wanna Live
Hoobastank - The Reason
Jamelia - Stop
Jay Sean - Eyes On You
Joss Stone - Super Duper Love (Are You Diggin On Me?)
Keane - Somewhere Only We Know
Kylie Minogue - In Your Eyes
Manfred Mann - Do Wah Diddy Diddy
Marilyn Manson - Personal Jesus
McFly - Obviously
Natasha Bedingfield - These Words
Outkast - Roses
Robbie Williams - Let Me Entertain You
Robbie Williams And Kylie Minogue - Kids
Ronan Keating And Yusuf Islam - Father And Son
Sister Sledge - We Are Family
Steppenwolf - Born To Be Wild
Tom Jones - It's Not Unusual
The Clash - Should I Stay Or Should I Go?
The Hives - Main Offender

[illegible] • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL [illegible] • WWW.PLAYSTATION.COM

SCORE **90**

GRAPHICS **9** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **9**

Battlefield 2 bestijgt opnieuw de troon van de tactical multiplayer shooters. Wat nu World Of WarCraft? Battlefield 2 is mijn nieuwe online verslaving!

POWER UNLIMITED GOLD

BATTLEFIELD 2

DE VIBE IS WEER HELEMAAL TERUG!

EA en DICE hadden na Battlefield Vietnam wat recht te zetten, en dat doen ze met Battlefield 2; de échte opvolger van BF 1942.

Het mag algemeen bekend zijn dat Battlefield Vietnam niet helemaal is geworden wat het had moeten zijn. De meer-MOD-dan-volwaardige-game voldeed bovendien niet aan alle Battlefield eisen; de maps waren niet al te groot en de balans was zoek. Twee zaken die bij Battlefield 2 - de echte opvolger van de wereldhit BF 1942 - wél dik in orde zijn. De BF vibe is weer helemaal terug!

LEGITIEM

Iedereen die ook maar een beetje geïnteresseerd is in online shooters kent de Battlefield franchise van de Zweedse ontwikkelaar DICE. Ik zal in deze review dan ook niet alle voertuigen, modes, wapens etc op gaan dreunen, ik beperk me tot de belangrijkste zaken.
Allereerst is de moderne oorlogsvoering die Battlefield 2 kenmerkt perfect geïmplementeerd. Tussen al het WO II en Vietnam geweld van de afgelopen jaren, komt een multiplayer shooter in een hedendaags oorlogsdecor precies op het goede moment.
Het lijkt wel of DICE steeds net op het juiste moment van thema wisselt. Ze stonden aan de basis van de Vietnam revival en sloegen een ander pad in toen alle ontwikkelaars elkaar aan het kopiëren waren.
De shootouts die je uitvoert als Amerikaanse of Chinese troepen of als coalitielegers van het Midden-Oosten zijn spannend, intens en authentiek. Je vecht een oorlog die op dit moment aan de gang zou kunnen zijn.
Shootouts tegen een achtergrond van brandende olievelden en zinderende woestijngebieden geven de game een actueel tintje. Net zoals de maps die zich afspelen in Yemen en Manchoerije, en net als de opkomende economische wereldmacht China die hier krachtig naar voren wordt geschoven. Dat geeft de gameplay legitimiteit mee.

GENIETEN

Tegelijkertijd vereist de hedendaagse (zeer nabije toekomst, zo je wilt) setting moderne wapens en dus niet langer die blikken, reutelende tanks en voertuigen uit WO II en Vietnam.
Als je als Amerikaanse soldaat rondrijdt in een hele dikke, tot in de details kloppende (zowel visueel als qua geluid) M1A tank voel je je helemaal dé man. Maar ook tuffend in je Hummer of vanuit de lucht in een F18 Super Hornet is het op en top genieten. Denk nu niet dat de Amerikanen allesoverheersend zijn, het draait om balans en ook de andere strijdende partijen hebben indrukwekkend oorlogstuig tot hun beschikking, zoals de Type 98 Tank en een van mijn favorieten: de Mi-28 Havoc Gunship helikopter waar ik menig speler vanuit de lucht mee heb bestookt.

ÉCHT NIET!

EA staat er om bekend het voortouw te nemen daar waar het gaat om lokalisatie van games. Dat men De Sims 2 helemaal vertaalt in het Nederlands lijkt me een logische keuze, maar Battlefield 2?
De gesproken tekst is nog steeds (godzijdank) in het Engels maar nagenoeg alle schermteksten zijn in het Nederlands, en dat levert hele rare dingen op.
Zo heet de Assault klasse hier Aanvaller en een Mechanic is opeens een Genist? Ook krijg je de volgende gesprekken in beeld: "I need A ride!" "No Way!" Oftewel "Ik heb een lift nodig! "Echt niet!". Of opmerkingen als "Ik ben door mijn kogels heen." Of "Kom op mannen, er tegen aan!".
Niet te veel de schermteksten lezen dus, maar gewoon naar het Engels luisteren. Anders is BF 2 ineens een stuk minder cool... .



Als je die gun niet vasthad, zou je toch zweren dat het een Engelse plattelandsvrouw was die net boodschappen had gedaan.




Door: AnthraX "Typische soldatenhumor: staat er eentje tegen een boom aan te pissen, schiet een ander de boom weg." (Bijschrift via Powerweb)


Door: kiksma "Zou iedereen weer achter willen plaatsnemen, er is niks te zien vooraan" (Bijschrift via Powerweb)


Door: Fearless Ferry "ik kijk ook altijd boos als ik geflitst word door een overheidsvoertuig" (Bijschrift via Powerweb)


De bewoners in de omgeving van Schiphol's 5e baan, besloten tot drastische maatregelen.

COMMUNICATIE

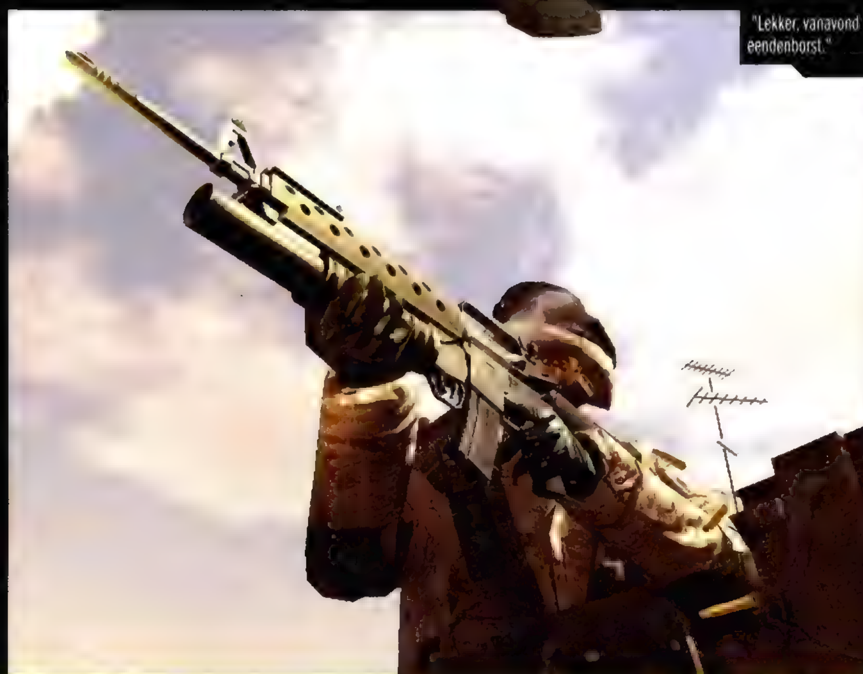
Naast het moderne wapentuig zorgen ook de nieuwe classes voor meer balans en nodigen ze uit tot samenwerken als teams. De special ops en support classes zorgen voor een strategisch beter samenhangend geheel.
Vooral de Spec Ops kunnen snel handelen; hun combi van stealth en speed maakt ze een perfecte back-up terwijl de support classes met hun heavy body armor de broodnodige munitie en extra vuurkracht kunnen verzorgen.
Nog meer dan voorheen speelt communicatie een grote rol. Met behulp van voice-over-IP kun je praten met leden van je eigen team.
Gamers die echt diep willen gaan, kunnen zich toeleggen op de rol van Commander. Deze beziet de kaart vanuit een RTS view en kan orders doorgeven aan de Squadleaders. Je kunt ook zonder Commander spelen, maar als je mét speelt, geeft dat behoorlijk wat verdieping aan de gameplay. De Commander moet overigens (democratisch) gekozen worden.

HARDCORE & CASUAL

De vlag kan wat mij betreft uit en de champagne ontkurkt. EA is er namelijk in geslaagd grotendeels aan de hoge eisen van de hardcore Battlefield achterban te voldoen.
Tegelijkertijd kan de beginnende Battlefield-speler eveneens prima genieten van de pracht en praal die DICE in elkaar heeft geknutseld, en dat is de kracht van deze titel.
Als tactical online shooter is de lat torenhoog gelegd, maar zonder de casual shooterfan af te schrikken. Daarbij is dit op alle niveaus ronduit een heerlijk spel. Of je nu gewoon even een Conquest potje voor een uurtje wilt spelen om daarna weer uit te loggen, of dat je als squadmember op gezette tijden je skills opvijzelt (al je acties en uren gameplay worden nauwkeurig bijgehouden, weergegeven in statistieken en gerapporteerd) óf wanneer je in de Commander mode als een echte generaal je orders rondbrult... alle onderdelen steken perfect in elkaar. Zelfs de singleplayer is tof om te spelen.
Battlefield 2 verdient onze Gold Award dubbel en dwars.

"EA IS ER IN GESLAAGD GROTENDEELS AAN DE HOGE EISEN VAN DE HARDCORE BATTLEFIELD ACHTERBAN TE VOLDOEN ZONDER DE CASUAL SHOOTERFAN AF TE SCHRIKKEN."


Door: teunkig "papier, steen, schaar........euh...m16?" (Bijschrift via Powerweb)


"Lekker, vanavond eendenborst."

BELOFTEN

Vorig jaar op de E3 deed EA een aantal krachtige beloften met betrekking tot Battlefield 2. Veel zijn er ingelost maar niet allemaal. Zo zouden we gebouwen aan gort kunnen blazen en zouden kogels verschillende materialen kunnen penetreren. Nou dat opblazen van gebouwen is dus onzin. Ja, sommige delen kunnen kapot maar dan ook alleen als ze daarvoor bedoeld zijn. Zo loop je soms om een schutting of muurtje heen waarbij je direct ziet dat een bepaald deel is opgevuld met spaanplaten en houten planken. Rol een granaat richting de barricade en BOEM! je hebt een extra doorgang. Geinig, maar dat is natuurlijk niet hetzelfde. Dus als je vanuit je straaljager een raket op een stapel houten kisten afschiet, blijven die ongeschonden op een paar zwarte vlekken na.
Een ander element was penetreerbaar materiaal. Zo zou je dus wel achter een stenen muur of een stalen plaat kunnen schuilen maar achter hout was je kwetsbaar. Dit werkt in de praktijk soms wel en soms niet. Het gaat nu een beetje ad hoc. Achter een stenen muurtje ben je uiteraard veilig voor een kogel maar soms kon ik wel veilig achter een houten schutting zitten en een andere keer werd ik doorzeefd.
Tot slot zouden we met 100 man online kunnen knokken. Technisch kan dat ook wel, maar vooralsnog is dit aantal teruggeschroefd tot 64 man, hetgeen overigens prima gevechten oplevert, net als potjes met 32 man.
Bovendien zijn de meeste online sessies nu stabiel én grafisch zeer fraai, iets dat met 36 man meer wellicht in het geding komt.

DICE • ELECTRONICS ARTS• TEL: 020 - 6589988 • WWW.EAGAMES.NL

STEVEN

GRAPHICS 7 · REPLAY 6 · GAMEPLAY 6 · SCORE 66

Het zijn de magische geluiden van de lightsabers en spectaculaire filmfragmenten die ervoor zorgen dat Episode III met een haarlengte de middelmatige massa voorblijft.



STAR WARS EPISODE III

REVENGE OF THE SITH

Krijgt de film waar Star Wars fans tientallen jaren op hebben gewacht een waardige game als virtuele tegenhanger? Search your feelings...



"Help eens met zoeken, ik schijn wel effe bij. Weet zeker dat ik hier ergens die Beatrix jubileummunt heb verloren."



"Lekker hè, dat we zo samen die warme staaf vasthebben."

Ik denk dat ik niet overdrijf als ik zeg dat de Star Wars games een groot aandeel hebben gehad in het negatieve beeld omtrent videogames met een filmlicentie. Ik heb me in de loop van de jaren door flink wat troep heen geworsteld en dat puur en alleen om me effe te kunnen onderdompelen in het magische universum dat sinds mijn geboorte deel uitmaakt van mijn leven. Liefde maakt blind? Absoluut, en de hoeveelheid slechte Star Wars games die ik heb gespeeld is hier het bewijs van. Gelukkig is er de laatste jaren verandering gekomen in het niveau van de Star Wars titels en heb ik oprecht meeslepende avonturen beleefd, gevuld met sterke gameplay. Jammer genoeg is Revenge of the Sith niet zo'n avontuur...

BLOKKEN

Op papier is de gameplay alleraardigst, zij het niet zo origineel. Je hebt een lichte en zware aanval, evenals finishing moves. Met deze drie kun je een verscheidenheid aan karakteristieke lightsaber combo's uitvoeren. Verder kan je de Force gebruiken om tegenstanders met een krachtveld uit balans te brengen of om ze simpelweg door de lucht te slingeren.
Je kunt je lightsaber ook door de lucht gooien of gebruiken om te blokken. Zo kun je elke aanval opvangen, of deze nu afkomstig is van een blaster of een andere lightsaber. Dit maakt het overigens allemaal wel erg makkelijk want je kunt gewoon bewegen en aanvallen tijdens het blokken. Je zult dus waarschijnlijk continu blokken.
Door tijdens het blokken met de rechter analoge knuppel rond te draaien stuur je alle schoten retour aan de afzender. Deze knuppel is verder ook te gebruiken om op een vijand of bepaald interactief voorwerp te richten, wat het werpen van je lightsaber aanzienlijk makkelijker maakt.
Aan het eind van ieder level krijg je ook nog eens experience points, die je kunt verdelen over vaardigheden gerelateerd aan de Force of aan je lightsaber skills. Dit levert uiteindelijk een flinke hoeveelheid knoppencombinaties op om onder de knie te krijgen. Ook kom je door de levels heen speciale Force locaties tegen, waar je bijvoorbeeld een speciale sprong kunt maken of een zwaar voorwerp kunt verplaatsen. Alles bij elkaar genomen geen slechte opzet.

VIJF UUR GAMEPLAY

Toch, op de een of andere manier vervallen alle levels in repetitieve actie, terwijl de levels ook nog eens superlineair en erg kort zijn. In totaal zal je niet langer dan een kleine vijf uur nodig hebben om het einde te bereiken (wat overigens ook het einde van de film verklapt, mocht je nog niet weten wat er allemaal gaat gebeuren). De unlockable content voegt hier verder weinig aan toe.
Deze titel moet het dan ook hebben van de hype die momenteel om Episode III heen hangt. Dit soort games zijn het gevolg van ontwikkelaars die zich er makkelijk vanaf maken, wetende dat ze kunnen terugvallen op de kracht van de licentie. Iedereen weet dat een videogame gebaseerd op Episode III toch wel goed zal verkopen.
Ook ik moet toegeven niet te zijn ontkomen aan betovering die de film op mij heeft. Ik vind de film verschrikkelijk vet en heb er zelfs na drie bioscoopbezoeken nog steeds geen genoeg van. Dat is dan ook de reden dat ik toch heb genoten van een normaal gesproken niet meer dan middelmatig actiespel.

TIPS

Er zijn in het optiescherm heel wat leuke passwords in te vullen.
(voor de Xbox versie ga naar settings en kies dan codes)
NARSHADDAA - Alle bonusmissies unlocked
TANTIVEIVE - Alle Arena's unlocked
ZABRAK - Alle tegenstanders unlocked
JAINA - Alle Jedi Powers en Force Moves unlocked
COMLINK - Alle filmfragmenten unlocked
BELSAVIS - Snelle aanvulling van je Health en Forcepower
KORRIBAN - Alle Story missies unlocked
SUPERSABERS - Andere Lightswords
071779 - Mini Droid mode
KAIBURR - Oneindig Force Power
XUCPHRA - Oneindig Health
Er is een geheim einde dat alleen is bevestigd voor de Xbox versie: speel de game succesvol uit en doe vervolgens level 17 opnieuw



De barkeeper van de SpaceBar zei nog dat ie beter een taxi kon nemen.

THE COLLECTIVE • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM
GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **82**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	8

Dit kleurrijke en unieke spel zuigt in geen enkel opzicht, maar is wel te weinig substantieel en uitdagend om als must-have monsterhit te kunnen worden aangemerkt.

Kirby Canvas Curse

Kirby is een raar mannetje. Eigenlijk ben ik niet eens zeker dat het een mannetje is. Ik weet alleen dat hij/zij/het roze is en ontzettend goed kan zuigen. Het is even slikken voor Kirby-fans: in zijn nieuwste avontuur wordt niet gezogen.

Het was kenmerkend voor elk platformspel van de roze blob: Kirby kon vijanden opzuigen en doorslikken om zo hun speciale vermogens over te nemen. Na het doorslikken van een vlammende vijand kon Kirby bijvoorbeeld in een vuurbal veranderen, na het opeten van een sneeuwpop kon hij ijswolkjes schieten.

Dit soort transformaties zijn nog steeds mogelijk maar er hoeft niet voor te worden gezogen, er moet voor worden geprikt met een stokje. Vervolgens volstaat een botsing met de sufgeprikte vijand om zijn speciale eigenschap over te nemen. Als Kirby snel genoeg beweegt, kan hij ook een niet suffe vijand in één klap zijn speciale kracht ontnemen.

Een beetje apart maar dat is nog niets in vergelijking met de nieuwe manier waarop Kirby bestuurd dient te worden...

TSJERNOBYL

Als je Kirby prikt met het stokje, beweegt hij snel een stukje voorwaarts om daarna nog even rustig uit te rollen. Besluit je een streep in beeld te trekken dan verschijnt een lichtende lijn in alle kleuren van de regenboog, alsof je stylus geproduceerd is in Tsjernobyl. Na een tijdje verdwijnt de lijn weer, van achter naar voren lost hij op.

Je kunt de lijn beginnen bij Kirby en bijvoorbeeld naar een platformpje links boven hem laten lopen. Als je voordat de lijn is opgelost op Kirby tikt, rolt hij over de lijn naar het platformpje. Als hij dreigt aan de andere kant van het platform eraf te rollen, trek je snel een kort verticaal streepje om hem te stoppen, hij kaatst dan weer een stukje naar links en valt stil.

Zo ontstaat een platformspel waarin je de platformen grotendeels zelf moet tekenen.

STREPEN TREKKEN

Het vereist wat oefening voordat je de lijnen zó trekt dat Kirby sierlijk en adequaat door een level rolt. De eerste levels zijn kinderlijk eenvoudig maar in de tweede helft van het spel kom je serieus te nemen uitdagingen tegen. Deze uitdagingen dwingen je op allerlei manieren te experimenteren met de regenboogverf die uit je stokje lijkt te komen.

Je kunt bijvoorbeeld strepen trekken door laserstralen om deze te blokkeren, of een looping tekenen om Kirby extra snelheid te geven.

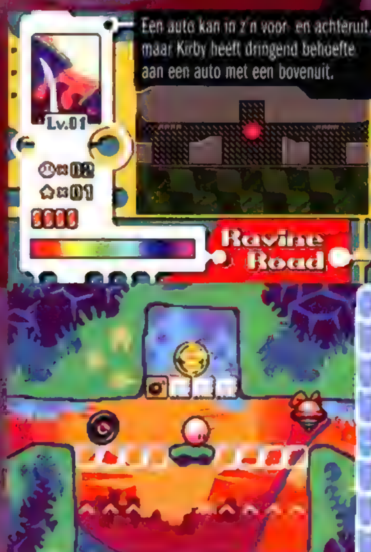
In onderwaterlevels duwt het natuurlijke drijfvermogen van Kirby hem omhoog, waardoor je de



Niet meer zuigen en doorslikken, maar prikken en trekken. Lekker dan...



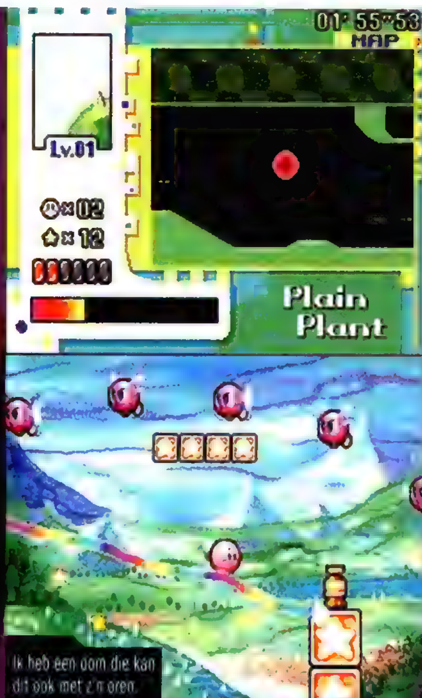
Toch knap die sfeer in dit spelletje. Ik zou uit angst m'n stylus niet stil kunnen houden hoor. Brrrrr.



Een auto kan in z'n voor- en achteruit, maar Kirby heeft dringend behoefte aan een auto met een bovenuit.

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


JURJEN



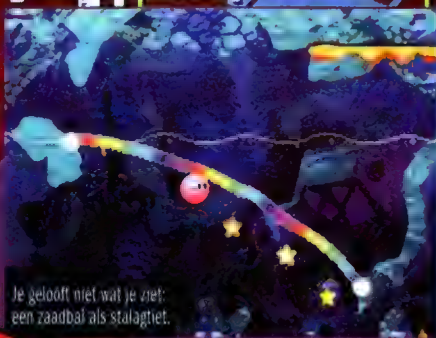
Ik heb een dom die kan dit ook met z'n oren.

ten al een Gold Award toe.
In wereld drie en vier begon ik de levels wat gelijkvormig en weinig uitdagend te vinden, ik merkte dat ik ze hoofdzakelijk speelde om te zien wat erna kwam.
In wereld vijf en zes vermaakte ik me weer wat beter, al kostte het vrijwel geen moeite om voorbij de hindernissen te roetsjen.
Wereld zeven liet me heel vaak twee lelijke woorden roepen die allebei met een K beginnen. Dat is een goed teken. In wereld zeven trof ik de levels die ik graag al eerder had gezien. Uitdagingen die een ogenblik van verzwakte concentratie meedogenloos afstraffen. Ik genoot ervan.
Ik had in wereld acht nog een paar van dit soort levels verwacht, dus was het een teleurstelling om al zo snel de eindbaas te bereiken. Dit is dan wel weer een Kreng met een hoofdletter K, waar ik wel een uurtje mee heb lopen worstelen, met het zweet op mijn stokje en de letter K voor in de mond.
Inmiddels staat er 6:10 uur op de teller (de tijd voor afgaan en opnieuw beginnen is hierin niet meegeteld), is het kreng geveld en ben ik met de extraatjes bezig.









Je gelooft niet wat je ziet: een zaadbal als stalagtiet.

"WERELD ZEVEN LIET ME HEEL VAAK TWEE LELIJKE WOORDEN ROEPEN DIE ALLEBEI MET EEN K BEGINNEN. DAT IS EEN GOED TEKEN."

strepen niet onder maar boven hem moet trekken om hem de goede kant op te duwen.
Soms moet je Kirby ook een eind door een tunnel leiden waarvan alle muren zijn bedekt met spijkers, lava of elektrisch geladen blokken. Hierbij berust het leven van Kirby dus volledig op de door jou getrokken regenboogstrepen. Omdat je deze niet onbeperkt kan trekken (het bovenste scherm toont een regenboogverfmeter, deze wordt langzaam maar zeker weer aangevuld) is al te royaal met verf kliederen in dit soort situaties niet aan te raden.

PRIKKEN

Naast het trekken moet er ook geprikt worden. Allereerst dus op Kirby om hem vooruit te laten rollen, waarbij je zijn snelheid op peil houdt door hem snel achter elkaar te prikken.
De meeste vijanden kun je met een prikje verdoven, terwijl je vallende stenen in stukken moet prikken voordat ze Kirby raken en soms bommen moet prikken om ze te laten ontploffen.
Er zijn ook machines die een prik verlangen, zoals de kanonnen die Kirby wegschieten, grijparmen die Kirby vastpakken, ventilatoren die Kirby omhoog blazen en schakelaars die je een bepaalde kleur moet geven om ze te activeren.

HOOFDLETTER K

En zo help je Kirby al trekkend en prikkend door zeven werelden met elk drie levels.
In wereld één en twee genoot ik werkelijk van de nieuwe besturing en dichtte ik het spel in gedach-

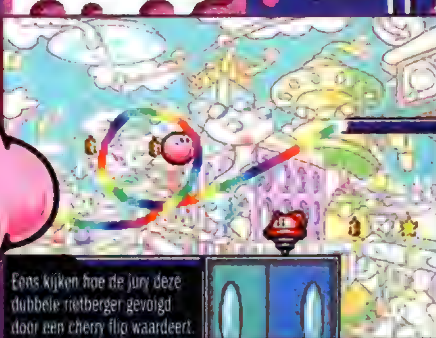
ZILVER

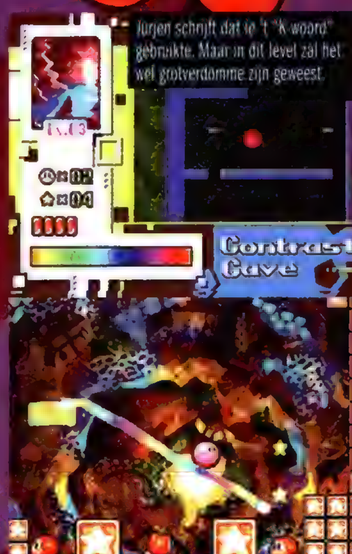
De combinatie van de unieke besturing en enkele erg toffe uitdagingen maken dat ik deze nieuwe Kirby voor geen zestig zilverlingen had willen missen. De game is netjes en compleet afgewerkt, met een prettige presentatie, leuke muziekjes en genoeg extraatjes.
Toch is het geheel te weinig substantieel en uitdagend om het tot de must-have monsterhit te bestempelen die de DS zo hard nodig heeft. Aan het eind van de regenboog wacht geen goud maar zilver.

EXTRA SPELFIGUREN

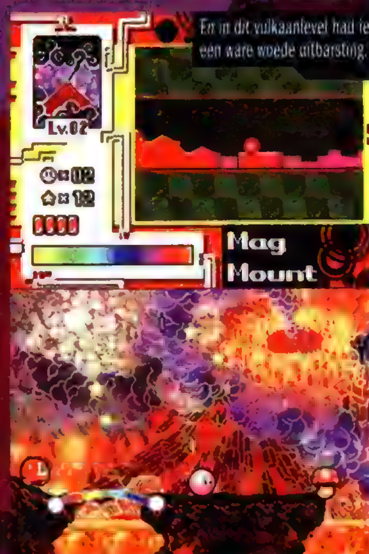
Drie minigames die in het hoofdspel als eindbazen worden gebruikt, zijn ook buiten het hoofdspel op verschillende niveaus te spelen. Daarnaast kan elk level uit het hoofdspel in zowel een Time Trial als Rainbow Challenge worden gespeeld om medailles te verzamelen.
Met deze medailles kun je een vrachtlading aardige dingetjes ontgrendelen, waaronder andere kleuren verf, Trials waarin je een specifieke vaardigheid van Kirby moet gebruiken en extra spelfiguren om het avontuur mee te voltooien.
Vooral die laatste optie maakt het verzamelen van medailles de moeite waard, het is een heel aparte ervaring om de levels ook eens met de lompe King Dedede of de snelle Meta Knight te doorkruizen.




Eens kijken hoe de jury deze dubbele rietberger gevolgd door een cherry flip waardeert.



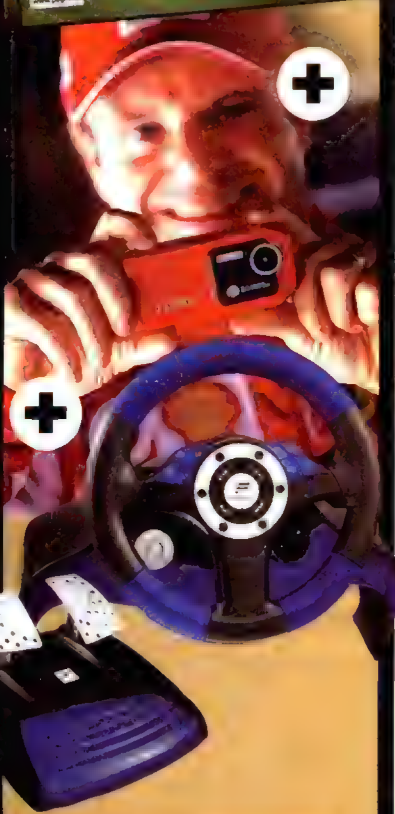
Jurjen schrijft dat ie 't "K-woord" gebruikte. Maar in dit level zal het wel grotverdomme zijn geweest.



En in dit vulkaanlevel had ie een ware woede uitbarsting.

HAL • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

PRIJSVRAAG



We hebben [illegible]

Stuur je voorspelling naar:

[illegible]

2003 [illegible]

Of [illegible]
Juiced).

Je begrijpt dat alleen inzendingen opgestuurd vóór 24 juli meedingen naar de prijs!

Stranger's Wrath lag nog maar net in de winkels, toen we te horen kregen dat Lorne Lanning en daarmee zijn Oddworld Inhabitants Studio, stopt met het maken van games. JAN


Lorne Lanning

Stranger's Wrath, Oddworld Inhabitants laatste proeve van bekwaamheid, was een heerlijk spel. De makers waren een andere weg ingeslagen, zonder Abe en Munch, maar het spel was wel herkenbaar als typisch Oddworld: humoristisch, prachtige tussenfilmpjes, een diepere boodschap, prikkelende gameplay en originele ideeën.
De game verdiende het om door zoveel mogelijk Xbox gamers gespeeld te worden, maar helaas werd het geen succes. De oorzaak daarvan lag ons inziens niet bij de kwaliteit van de game maar meer bij het gebrek aan marketing en reclame rond het

Inhabitants heeft al haar intellectuele eigendommen behouden en kan dus met Stranger, Abe en Munch doen wat ze willen. Toch, de kans dat we een van de drie daadwerkelijk in de nabije toekomst terug zien in een videogame lijkt me niet groot en dat doet mij toch een beetje pijn. De afwijkende platformavonturen van Abe behoren tot mijn persoonlijke favorieten en ook van Stranger's Wrath heb ik bijzonder genoten. Het idee dat we afscheid moeten nemen van een trits ijzersterke game-characters maakt het gamelandschap er niet aantrekkelijker op.

AFSCHEID VAN UNIEK TALENT

ODDWORLD INHABITANTS STOPT MET MAKEN VAN GAMES

spel. Met dank aan EA dat besloot de marketing voor deze titel stop te zetten omdat ze de PS2-port van de Xbox-versie niet goed rond konden krijgen (Oddworld Inhabitants gaf alle tools en code aan EA en daar is men intern mee aan de slag gegaan). Volgens Lanning was dit de druppel die de emmer deed overlopen, hij speelde immers al langer met de gedachte om de game-industrie te verlaten.

HET WITTE DOEK

Lorne Lanning, oprichter van Oddworld Inhabitants, heeft zijn game-ontwikkelstudio in San Luis Obispo, Californië, waar zo'n zestig man werkten, gesloten en is verhuisd naar de Bay Area. Daar gaat hij zich nu richten op computergegenereerde (CG) films en tv-programma's waarin de karakters van Oddworld een rol kunnen gaan spelen.
In een interview dat we onlangs met hem hadden, gaf Lanning al aan dat we Abe en Munch mogelijk terug zouden zien op het witte doek.
Overigens is het niet helemaal uitgesloten dat er nog Oddworld games gemaakt worden, alleen zullen deze niet meer door Lanning zelf ontwikkeld worden. Oddworld


Abe's Oddysee

Munch's Oddysee

ODDWORLD IN VOGELVLUCHT

De eerste Oddworld game, Abe's Oddysee, verscheen in 1997 en was een opmerkelijke platformgame waarin Abe zijn ras (de Mudokons) moest redden uit de slavernij. Hij deed dat onder andere door middel van een eigen taaltje. Deze dialoogvorm was voor die tijd behoorlijk vooruitstrevend.
De opvolger Oddworld: Abe's Exoddus was bijkans nog beter, met wederom een perfecte mix van actie, humor (exploderende scheten!), platform en spitsvondige puzzels.
Daarna bleef het een hele tijd stil rond Abe. Pas tijdens de launch van de Xbox liet hij z'n gezicht weer zien, samen met een nieuwe held Munch. Dit wezentje bewoog je voort in een rolstoeltje en je moest de skills van beide karaktertjes combineren om puzzels op te lossen. Toch was Oddworld: Munch's Oddysee niet dé topgame die men voor ogen had.
Met Stranger's Wrath revancheerden de makers zich dubbel en dwars, alleen bleef het commerciële succes opnieuw uit, met alle gevolgen van dien.

GRAPHICS 8 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

BloodRayne 2 is schaamteloos simpel en weinig afwisselend. Toch kent de game genoeg sterke punten om de lol er in te houden.

BLOODRAYNE 2

Het originele BloodRayne was te campy voor woorden maar werd misschien juist daarom wel een succes. Deel 2 is al een half jaar te koop in Amerika en komt nu pas naar Europa.

Voor die spelers die deel 1 hebben gemist: jij speelt de vrouwelijke, roodharige, rondborstige Agent Rayne (half-mens, half-vampier) die gehuld in diverse latex stoeipakjes en gewapend met twee vlijmscherpe, gigantische messen de wereld redt van het kwaad.

Deze keer rijg je geen Nazi's aan je groteske messen maar staan de volgelingen (volbloed vampieren) van je vader op je hitlist. Het verhaal kun je trouwens meteen weer vergeten, het gaat hier om bloody actie en die komt spetter, spatter, spletter in beeld.

BLOEDZUIGER

De combat is niet anders dan oppervlakkig te noemen, de manier waarop die combat in beeld is gebracht, is dan wel weer top gedaan. Rayne kan er met haar blades behoorlijk op los hakken waarbij benen, armen en hoofden zonder moeite van rompen gescheiden worden.

Prachtig in de bijenwas gezette, marmeren kasteelvloeren kleuren in een mum van tijd rood van het bloed. Ook de moves van Rayne zien er fraai en soepel uit.

Grafisch is de game sowieso een stuk beter dan zijn voorganger. Het is een genot om te zien hoe Rayne haar vijanden tegemoet springt, haar lenige benen om hun middel vouwt en haar tanden in hun nekken zet. Rayne's bloedlevel dient namelijk op peil te blijven. Voer je tijdens dit bloodsucking nog een kick- of slash move uit, dan verdien je Rage Points waarmee je in sommige gevallen met een ferme beweging een tegenstander doormidden kunt hakken.

COMBOS & MOVES

Of wat dacht je van de ketting om je vijanden van een afstandje vast te grijpen (als ware het een lasso uit het Wilde Westen) en ze door de kamer te slingeren. In sommige gevallen landen je slachtoffers dan - The Punisher stijl - bovenop een bijl van een harnas of de punt van een neushoornkop die aan de wand hangt.

Gaandeweg krijg je steeds meer combo's en moves ter beschikking. Vast aan boord zijn slowmotion (bullet time dus), blood rage en fury skills waardoor je nog sterker wordt. Deze skills gaan wel ten koste van je bloedpeil maar je hebt ze eigenlijk alleen maar nodig bij een paar levelbazen.

> "BLOODRAYNE 2 IS TE MAKKELIJK MAAR HET PLEZIER DAT JE ZULT ERVAREN BIJ HET BLOEDERIG EN BRUUT AANPAKKEN VAN JE VIJANDEN MAAKT ABSOLUUT HET EEN EN ANDER GOED."

TE MAKKELIJK

En daar zit hem de schaduwzijde van deze game. Het merendeel van je vijanden kun je zonder veel moeite aan je messen rijgen, door de kamer trappen en leegzuigen, aangezien de A.I. van het voetvolk niet verder komt dan dom op je af - dan wel van je af rennen. Met voortdurend dezelfde moves kun je bijna het hele spel uitspelen, en dat maakt dat de game op den duur aanvoelt als een herhalingsoefening.

BloodRayne 2 is dan ook te makkelijk maar het plezier dat je zult ervaren bij het bloederig en bruut aanpakken van je vijanden maakt absoluut het een en ander goed.



Het koekhap-level kent de handicap dat je vastzit aan een onwillende partner.



"En reken maar dat m'n knuppel hard is!"

TIPS

De volgende cheats kunnen worden ingevoerd op het optiescherm evenals het pauzescherm.

Want This Dark Reality Taint Qweef - Master Cheat
Blank Uugly Pustule Eater - Alle Powers
Blue Green Purple Imp - Bevries de vijanden
Uber Taint Joad Durf Kwis - God mode
Whack This Molested Ninja - Ammo aanvulling
Whack Lick Erotic Cunningly - Unlock alle Outfits
Anamolies Are Juan Insulated - Unlock alle levels
Whiskey Fake Kablow Shoot - Unlock alle guns
Bone This Curry Vote - Unlock alle combo's
Pimp Reap Dark Dark Muse - Oneindig Rage
Terminal Reality Super Uber XXX Vacate - Oneindig energie
Ugly Dark Heated Orange Quaff - Oneindig Ammo
Quantum Lament Distorted Doting - Time Factor
Nurture Happy Pustule Erasure - Restore Health cheat



Door: Frankman. Rob Oudkerk wilde niet herkend worden (bijschrift via Powerweb)

BLOODRAYNE PSP

Momenteel is BloodRayne in de maak voor Sony's handheld. Naast singleplayer met nieuwe moves en combo's, zal er sprake zijn van een WiFi co-op mode waarin je met zijn tweeën het bloody avontuur tegemoet zal treden. De PSP versie wordt gedaan door de Engelse ontwikkelaar Full Fat.

BLOODRAYNE THE MOVIE

Van iedere (actie)game lijkt tegenwoordig wel een film gemaakt te worden, maar of we daar nu blij mee moeten zijn? De Duitse regisseur Uwe Boll nam BloodRayne: The Movie onder zijn hoede. De man is ook bezig met Far Cry: The Movie maar leverde eerder wanproducten als House Of The Dead en Alone In The Dark af. Hopelijk kan hij zich met BloodRayne voor de verandering eens van zijn beste kant laten zien. Aan Kristanna Loken, bekend uit Terminator 3: Rise of the Machines, zal het in ieder geval niet liggen. Loken speelt de sexy half-mens/half-vampier Rayne en is al maanden in Roemenië in training om het vechten met de twee vlijmscherpe messen onder de knie te krijgen.



GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

TERMINAL REALITY • MAJESCO • VIVENDI UNIVERSAL • TEL 020-7951250 • WWW.BLOODRAYNE2.COM



VIG CARD AANBIEDING

EXCLUSIEVE KORTING VOOR ABO'S

We houden 'm er nog een maandje in, deze hardwareaanbieding speciaal voor Nintendo en PC gamers. En geen misselijke, naar wij dachten.

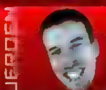


VANAF 1 JUNI KUN JE IN ALLE FREE RECORD FILIALEN MET JE VIG CARD TERECHT VOOR EEN ATOMIC GAME CONTROLLER EN EEN ATOMIC MEMORYCARD VOOR DE GEZAMENLIJKE PRIJS VAN 25,- EURO. DE CONTROLLER (ZWART) KOST NORMAAL 16,99 EN DE MEMORYCARD 29,99, DUS DAT BETEKENT EEN KORTING VAN BIJNA 22 EURO!



DE PC GAMERS WORDEN EVENEENS NIET VERGETEN WANT OOK ZIJ KUNNEN DE KOMENDE MAANDEN KORTING SCOREN EN WEL BIJ DE AANSCHAF VAN EEN PLANTRONICS PC HEADSET AUDIO 90. NORMAAL 49,99 IN DE ACTIEPERIODE VOOR 39,99.

LET OP, DEZE ACTIE GELDT VAN 1 JUNI TOT EN MET 31 AUGUSTUS 2005.



JEROEN

GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAM

Een uitermate sfeervol en ondanks traditionele invloeden toch verrassend rollenspel.

SHIN MEGAMI TENSEI
LUCIFER'S CALL

Weer zo'n vaag Japans rollenspel dat Europa weet te bereiken maar niet veel zal verkopen. En toch is het een RPG die interessant genoeg is om eens nader te bekijken.

Shin Megami Tensei betekent zoiets als: de ware godin van het onverbiddelijke proces van geboorte, dood en wedergeboorte. Binnen het Boeddhistische geloof is deze eeuwigdurende cyclus iets waar niemand aan ontkomt. Deze cyclus van geboorte-dood-wedergeboorte speelt ook in de game een belangrijke rol. Een spel waarin het draait om de herrijzenis van Tokio en waarin jij een centrale rol hebt, al was het alleen maar omdat je tijdens de wedergeboorte van de Japanse hoofdstad ontwaakt als demoon.

PRATENDE DEMONEN

Het verhaal heeft dus een hoog spiritueel tintje, terwijl het spel zelf vrij traditioneel aanvoelt. Zoals we dat gewend zijn van een rollenspel van Japanse komaf worden we weer getrakteerd op de bekende onverwachte gevechten, waarbij twee partijen om de beurt acties kunnen ondernemen. Deze gevechten krijgen echter een bizarre draai, aangezien je gesprekjes aan kunt knopen met je tegenstanders. Deze gevechten/theekransjes zijn een wezenlijk onderdeel van het spel. Door tegenstanders voor je te winnen (lees omkopen) verlenen zij hun diensten aan jou en kun jij ze op jouw beurt inzetten voor andere gevechten.

Je dient echter wel goed te beseffen welke demonen je toevoegt aan je ploegje, aangezien zij een groot deel van de magie voor hun rekening nemen. In Final Fantasy heeft ieder personage een beroep; zo heb je dieven, tovenaars en krijgsheren. Met die wetenschap stel je het, in jouw ogen, sterkste team samen. In Shin Megami Tensei stel je de juiste demonen op. Een gestorven Samurai voor wat extra kracht, een Elf voor wat witte magie (genezende spreuken) en misschien een kwade geest voor zwarte magie.

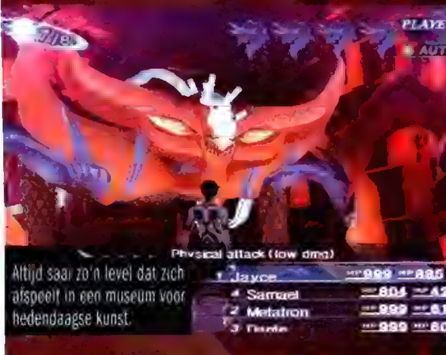
> "DE GRAFISCHE STIJL OOGT ERG FRIS, ONDANKS DE DUISTERE SFEER DIE HET SPEL OMRINGT."

POKÉDEMON

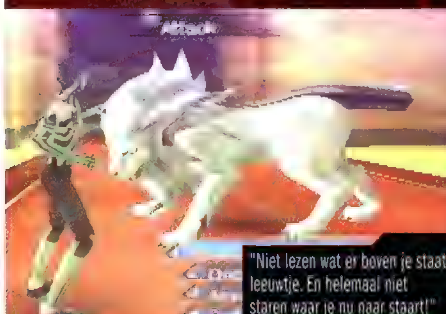
Belangrijk is vooral dat je de juiste demonen aan je zijde krijgt. De meeste tijd van het spel ben je daar dan ook mee bezig. In feite lijkt het heel erg op de Pokémon spelletjes waarin je wat kleine beestjes vangt die je voor je laat vechten; iedere keer als ze winnen ontvangen ze wat ervaringspunten en worden ze sterker.

In Shin Megami Tensei is het in feite niet veel anders. Als je demonen genoeg ervaring hebben ontvangen, is het zelfs mogelijk dat ze van vorm veranderen, zoals Pokémon ook evolueren.

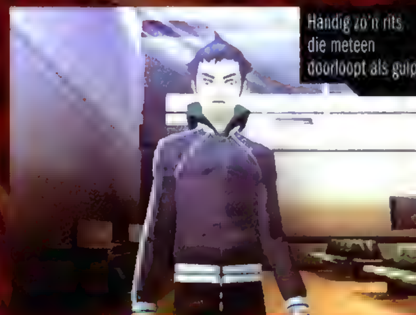
Hoe verder je komt in het spel, hoe meer (sterkere!) demonen je pad zullen kruizen. Hierdoor ben je steeds maar weer bezig met het ronselen van nieuwe demonen. Enig probleem daarbij is dat je maar een beperkt aantal monsters in je groepje op kan nemen; je zult dus keuzes moeten maken.

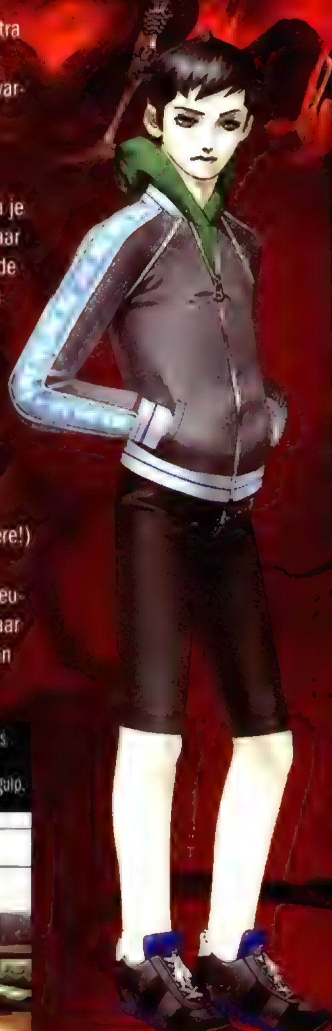


Altijd saai zo'n level dat zich afspeelt in een museum voor hedendaagse kunst.



"Niet lezen wat er boven je staat leeuwtje. En helemaal niet staren waar je nu naar staart!"


Handig zo'n rits die meteen doorloopt als gulp.



GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

I TENSEI: LUCIFER'S CALL

LAY 8 | 80 SCORE



Een heel handige manier om snel aan sterkere Pokémo...erm demonen te komen, is door ze te kruisen met elkaar. Het is mogelijk om demoon 1 te kruisen met demoon 2 waardoor demoon 3 ontstaat. Op deze manier ontstaan in veel gevallen veel sterkere demonen met allerlei speciale krachten. Tegelijkertijd creëer je ruimte in je groep voor nieuwe groepsleden.
Enig nadeel is dat het vaak een beetje onduidelijk is welke demonen je het beste bij kunnen staan. Zo heb ik enkele uren besteed aan het samenstellen van een team om langs één bepaalde eindbaas te komen. Niet alleen moest ik mijn personage laten groeien in kracht en gezondheid maar ook diende ik mijn legertje demonen sterk genoeg te maken voor het gevecht.

EIGEN GAME

Waar Shin Megami Tensei sterk in is, is het anime stijltje dat door het hele spel heen goed gehanteerd wordt. Dit blijkt met name uit de grafische stijl die erg fris oogt, ondanks de duistere sfeer die het spel omringt.
Maar waar het spel pas echt in floreert, is het verhaal en dan met name het verhaal dat jij als speler schept. Keuzes binnen de game bepalen namelijk de uiteindelijk uitkomst van de game: word je één met het universum door al je individuele verlangens te verwijderen, of hou je vast aan je persoonlijke ambities en vecht je voor een wereld die draait om jou. Shin Megami Tensei speelt dus meer als: kies je eigen avontuur dan dat je een uitgestippeld verhaal volgt.

• UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.ATLUS.COM/SMT/

JURJEN — NINTENDO DS

GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | 74 SCORE

PAC-PIX

De tekenaars bij Namco hadden er eventjes geen zin in. Tenminste, die indruk ontstaat als je met Pac-Pix begint. Er is geen sprake van slechte graphics, maar ook niet van goede. Er zijn bijna géén graphics, die moet je grotendeels zelf nog tekenen!

Omdat het spel Pac-Pix heet, ligt het voor de hand dat je een Pac-Man moet tekenen. Doe je dit goed, dan gaat je tekening bewegen. Pac-Man komt tot leven. Hij beweegt zich happend over het scherm. Als hij botst met een spook, wordt deze verslonden. Pac-Man loopt net zo gemakkelijk weer van het scherm. Weg Pac-Man! En je hebt er maar vijf per speelveld. Om de happelaar in beeld te houden moet je een streep trekken die zijn weg blokkeert. Trek je de streep van beneden naar boven dan hapt Pac-Man omhoog verder, trek je de streep de andere kant op dan gaat hij omlaag. Een streep naar links of rechts stuurt hem de betreffende kant op.
Zo hou je Pac-Man in het speelveld, en kun je hem ook op spoken laten jagen. Als alle spoken zijn opgegeten is het level voltooid.

SOORTEN EN MATEN

Het klinkt te eenvoudig om lang leuk te kunnen zijn, dus is het maar goed dat het spel wat minder eenvoudig in elkaar zit dan bovenstaande regels suggereren.
Allereerst komen de spoken in veel verschillende soorten en maten, met elk hun specifieke gedrag. Sommigen kunnen teleporteren, anderen kunnen slechts van één kant worden opgegeten, terwijl weer anderen genummerd zijn en alleen in de juiste volgorde kunnen worden verorberd.

De eindbazen vereisen elk weer een ander creatief plan van aanpak.
In bepaalde velden bevinden zich blokkades waar je Pac-Man omheen moet helpen. Soms moet je Pac-Man een sleuteltegel laten raken om een blokkade te openen. Deze sleuteltegel zou best wel eens in het gangetje op het bovenste scherm kunnen zitten, zodat je Pac-Man dus naar deze tunnel toe moet sturen om op het onderste scherm alle spoken te kunnen bereiken. Zowel spoken als bonussen willen ook nog wel eens op het bovenste scherm verschijnen.

VIJF TEGELIJK

Na de eerste hoofdstukken, om er een beetje in te komen, wordt de actie al snel knap lastig. Het aantal spoken en blokkades neemt toe, het aantal Pac-Mans neemt af, de tijdslimiet wordt scherper.
Aanvankelijk zul je vooral grote Pac-Mans tekenen, maar de kleinere zijn sneller en gemakkelijker om voorbij obstakels te krijgen. Je kunt ook Pac-Mans van verschillende formaten tegelijk door het beeld laten lopen. Als je bedreven genoeg bent kun je er maximaal vijf tegelijk in beeld houden, waarbij geraffineerde technieken als het razendsnel strepen trekken en het naar achteren trekken van je Pac-Man de pro's van de beginners onderscheiden.

PIJLEN EN BOMMEN

Na hoofdstuk 4 wordt een heel nieuw element aan het spel toegevoegd: je leert pijlen tekenen. Als een pijl correct is getekend, schiet deze in de aangegeven hoek en richting over de twee schermen. Vaak is dit nodig om spoken uit het bovenste scherm omlaag te knallen, of om een schakelaar op het bovenste scherm te raken.
Na hoofdstuk 8 kun je ook nog zelfgetekende bommen toevoegen aan de actie op het scherm, die tegen die tijd behoorlijk hectisch is geworden.

NON-STOP-ACTIE

Pac-Pix is echt een hele leuke, originele en vlot speelbare game. Toch heeft ook dit spel wat last van het veredelde-demo-syndroom dat het assortiment voor de DS tot op heden kenmerkt.
Het spel leent zich uitstekend voor intensieve spelsessies van een kwartier tot een half uur per stuk, niet echt veel langer anders wordt het eentonig. Hierdoor past de game - ondanks de radicaal andere spelbesturing - in hetzelfde straatje als WarioWare en Yoshi Touch & Go. Ben je een liefhebber van dit soort stylusgestuurde non-stop-actie dan zal ook Pac-Pix je prima bevallen.



Of je dit leuk vindt of niet, daar valt geen pijl op te trekken.



Sommigen zullen het de bomb vinden.



Anderen zal het volkomen worst wezen.



TIP

In het schetsboek, te vinden in de Art Gallery, kun je een aantal ontwerpen daadwerkelijk tot leven laten komen en ze laten dansen in het beeld. Het gaat om de volgende figuren, die je dan eerst moet schetsen in het schetsblok.
Vlinder - Teken een vlinder door een liggende acht te maken
Onweerswolk - Teken een grove wolk met veel boogjes en het zal regenen
Slang - Teken een lijn die lijkt op de letters 'MW' aan elkaar

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW — NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

SCORE 69 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | BORIS

Ik weet niet wat het toch steeds is met die Medal of Honor serie maar op een of andere manier heb ik altijd het gevoel dat Electronic Arts er niet uit haalt wat er in zit.

MEDAL OF HONOR
EUROPEAN ASSAULT

Ooit aangekondigd als Medal of Honor: Dogs of War maar nu eindelijk in de winkels onder de naam European Assault.

Ik ben zelf nooit echt een groot fan geweest van de Medal of Honor serie. Wat het spel allemaal heeft te bieden aan sfeer, muziek en marketingbudget komt het genadeloos tekort als het om diepgang van de gameplay draait.
European Assault is daarop geen uitzondering. Zodra je het spel start, loop je rond in een donkere wereld met graphics die zelfs op de afgetakelde PlayStation 2 nog wel wat beter zouden kunnen. De Xbox versie zou er uit moeten zien als de PC versie maar forget it: de graphics op de Xbox zijn gewoon nauwelijks beter dan de PS2 graphics en dat mag toch wel een aanfluiting genoemd worden.

OOK HIER EEN SQUAD

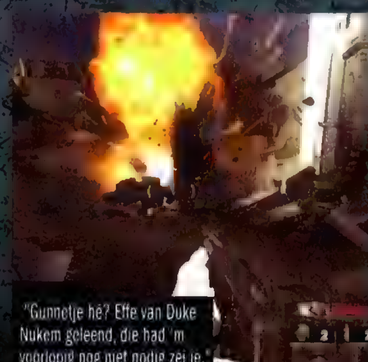
Qua sfeer kan het spel aardig meekomen. Je krijgt deze keer missies die je niet in je eentje hoeft te doen maar samen met een team. Natuurlijk vecht je met een team want elke first-person shooter met een beetje ambitie biedt tegenwoordig "team based action". Nieuw is ook dat je deze keer niet alleen maar hordes nazi's neermaait maar ook nog een soort van levelboss. Deze boss moet jou als speler het idee geven dat de vijand ook een gezicht heeft. Dat je niet tegen hersenloze mannetjes vecht maar dat er een echte bad guy is.
Origineel zou je denken maar ik moet eerlijk zeggen dat het op het persbericht aantrekkelijker leek dan het in werkelijkheid uitpakt. European Assault blijft gewoon een hele eenvoudige rechtlijnige shooter. Ik zeg met nadruk rechtlijnig omdat dit spel volgens de geruchten een soort free-roaming belevenis had moeten worden. Ik geef toe, het is niet meer zo dat je, zoals in de voorgaande delen, langs een enkel pad loopt maar dat wil niet zeggen dat het ook gelijk een soort Joint Operations wordt.

BROTHERS IN ARTS

Ik denk dat de makers van deze game vol afgrijzen naar Ubisoft's Brothers in Arms hebben gekeken want alles wat die game goed doet, doet European Assault fout. Neem bijvoorbeeld je teamleden; in Brothers in Arms leer je ze kennen, je vecht met ze, je hoort ze schreeuwen, je ziet ze lijden en je raakt gehecht aan ze. Daarom zul je ze te hulp schieten als ze onder vuur liggen. In European Assault weet je hoe ze heten en lopen ze als hondjes achter je aan maar je zult geen moment het gevoel hebben dat je ze mist als ze doodgeschoten worden. Eigenlijk maakt het ook niet zoveel uit of ze er wel of niet zijn want het spel is zo opgezet dat je het ook wel in je eentje uit kunt spelen.



"DE MEDAL OF HONOR SERIE OP DE CONSOLES ZIT EIGENLIJK AL HEEL LANG TOT AAN ZIJN KNIEËN IN DE MODDER."


"Gunnetje hè? Effe van Duke Nukem geleend, die had 'm voorlopig nog niet nodig zei ie."


De dropping van Zweedse witbroden kwam op een wat onhandig moment.


"Kom op schat, ik ben net effe lekker bezig met de jongens. Dan warm je het eten straks maar weer op hoor."

TACTIEK

European Assault kent ook een soort van tactiek. Je kunt namelijk je soldaten opdracht geven om ergens naartoe te lopen. Dat is leuk en soms is het zelfs handig maar iedere keer als ik het icoontje zag waarmee je je collega's ergens neerzet, moest ik denken aan hoe goed dat allemaal is uitgewerkt in Brothers in Arms.
European Assault speelt helaas totaal anders en mag zelfs niet in BIA's schaduw staan, en dat drukt je met de neus op de feiten. De Medal of Honor serie op de consoles zit eigenlijk al heel lang tot aan zijn knieën in de modder.
Ze slagen er niet in om de serie enige vooruitgang te laten boeken en nu ze met terugwerkende kracht met 160 km/uur zijn ingehaald door een spel als Brothers in Arms, wordt het opeens pijnlijk duidelijk dat Electronic Arts met deze serie de boot aan het missen is.


Geen nachtmis maar raak.

GENRE: WO II SHOOTER • AANTAL SPELERS 1 • VERWACHT: OUT NOW

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 — SCORE 83

Een game die echt een game is; gewoon pure fun en geen trendy opsmuk. Alle 120 tracks zijn even tof.

TRACKMANIA SUNRISE

Zin in een gedurfde stelling? Ik vond TrackMania leuker dan GT4 en Enthusia Racing bij elkaar! Niet gedurfd genoeg? Doe Midnight Club 3 er dan ook nog maar bij!

Oke, ik zal hier niet beweren dat de drie in de intro genoemde games minder goed zijn dan TrackMania Sunrise. De drie bezitten betere graphics en zijn flitsender, realistischer en dieper uitgewerkt. Maar het betreft hier wel verbeterde voortzettingen van titels die je al kent. Games die bovendien meeliften op alles wat hip is: tuning, urban omgevingen en de nieuwste wagens. En voor mij bepaalt het verrassingsaspect ook hoeveel fun ik aan een game beleef. En TrackMania is puur, oldschool racevermaak dat ik de afgelopen jaren nergens ander heb aangetroffen.

UITERLIJKE OPSMUK

Wat maakt een game goed? Inderdaad, de gameplay. De basis van elke game is vaak een simpel gegeven. In een shooter is het vijanden doodschieten en in een racer als eerste finishen. Hoe dat gegeven vervolgens uitgewerkt wordt, is aan de developer. Helaas meent het meerendeel van de ontwikkelaars zich bij het uitwerken van de gameplay vooral in uiterlijke opsmuk te moeten uitleven. Alles ziet er dan weliswaar moddervet uit maar de actie blijft vaak vlak, eentonig en dus op den duur weinig uitdagend.

Ga maar na: is Medal of Honor leuker dan Asteroïds? Velen zullen nu ja knikken, maar dan verwarren ze gameplay met de uiterlijke uitwerking. MoH heeft bij velen meer impact omdat je er minder fantasie voor nodig hebt. Maar de gameplay (vijanden neerknallen) is in de basis hetzelfde. En ik zeg je dat de gameplay van Asteroïds beter is. Waarschijnlijk omdat de makers zich voornamelijk op de gameplay konden focussen aangezien er grafisch in die tijd nog weinig kon.


Ach gut: dat autootje is met een te grote linkerachterband geboren, een waterband noemen we dat.


Het wegennet is gebaseerd op een bekend waterpretpark.

FANTASIE

Nadeo werkt wat dat betreft erg ouderwets. Ze bouwden dan ook vele jaren aan deze ene game. En hoewel de graphics door de jaren heen natuurlijk verbeterd zijn (Sunrise ziet er gewoon goed uit), sleutelden ze vooral aan de basic gameplay, en dat is zo heftig mogelijk naar de finish scheuren. Racen doe je in hun ogen niet om de realiteit te simuleren maar om lol te hebben, om dingen te doen die in het echt niet kunnen, om je fantasie te prikkelen.

Dit alles heeft tot gevolg dat TrackMania een arcade racer is geworden waarin alles draait om het neerzetten van de snelste ronde. Je kunt gouden, zilveren of bronzen medailles verdienen door snelle tijden te rijden, en dat klinkt misschien saai maar is het niet, omdat de circuits behoren tot de meest gestoorde die ik ooit heb bereden. Loopings, springschansen die je honderden meters de lucht in lanceren, obstakels op de weg, zinderende haarspeldbochten, shortcuts, enzovoort; nergens is het een seconde eentonig.


"Mamma, ik durf niet!"


Echte patsers stappen niet uit hun auto als ze in hun hotel inchecken.

"IK HAD NA EEN DAG SPELEN FLINKE LAST VAN MIJN POLSEN EN EEN HEUSE BLAAR OP MIJN GAMES-VINGER."

ORIGINEEL MET DE HOOFDLETTER O

Nog meer bewijs nodig dat TrackMania Sunrise verfrissend en origineel is? Check deze drie modes eens.

Platform: spring van schans naar schans. Extreem frustrerend, maar als je het haalt, wow!

Puzzle: Uniek! Je ziet vier stukken van het circuit en moet vervolgens zelf de baan bouwen en wel op zo'n manier dat je de tijd die je moet neerzetten, haalt.

Crazy: Je hebt vijf minuten om zoveel mogelijk rondjes te maken op een track. Extreem verslavend.

VERRASSEND

En dan komen we bij de kern van het verhaal. Waarom vond ik TS nu leuker dan GT4, EPR en MC3? Het antwoord is, zoals ik al eerder aangaf: de verrassing.

Daar waar ik bij de drie 'grote namen' vaak uren door moest bijten omdat ik geld nodig had voor die vette bak, daar is elke track, elke mode in TS totaal anders en met veel zorg in elkaar gezet.

Uit alles blijkt dat Nadeo al die jaren bezig is geweest met het ontwikkelen van optimale racefun. Geen moment kun je relaxen op de baan, aangezien er steeds bochten, loopings of springschansen op je af komen.

Nadeo is bovendien zo slim geweest om de ritjes kort te houden, waardoor je geneigd bent om langer door te gaan met het neerzetten van de perfecte tijd. Ik had in ieder geval na een dag spelen flinke last van mijn polsen en een heuse blaar op mijn gamesvinger, en dat was me bij een racegame heel lang niet meer overkomen.

NADEO • FOCUS HOME INTERACTIVE • ATOLLSOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.TM-SUNRISE.COM
GENRE: RACING ONLINE • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

PLAYSTATION 2 — NIELS 'T HOOFT

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 70


Ik wist niet dat de Williams sisters met z'n drieën waren.

ROLAND GARROS PARIS
POWERED BY SMASH COURT TENNIS

Roland Garros Paris is eigenlijk de nieuwste aflevering in de Smash Court Tennis-reeks. De bediening is nog altijd veeleisend, maar het blijft natuurlijk een tennisgame.

Ik heb het nooit helemaal begrepen, games die sporten simuleren waar in gamevorm niet bijzonder veel aan te beleven valt. Van voetbal begrijp ik 't nog; het positiespel en de timing van de passes, dat is een sport op zich, net als het kiezen van de juiste club en het uitkienen van de kracht en nauwkeurigheid van je slag bij golfen. En dat is leuk. Maar tennis...? Gaat die sport niet met name om het masteren van fysieke aspecten als wendbaarheid, snelheid, kracht en de pure flow van je beweging?
Iedere keer dat ik een digitale versie test, kan ik me niet aan de indruk onttrekken dat er digitaal te weinig overblijft van deze edele sport. Hoe erg de makers ook hun best doen er meer van te maken.
Wat dat betreft kan ik kort zijn over Roland Garros Paris: het is Namco gelukt om digitale tennissers in een virtuele court te plaatsen en ze ballen naar elkaar over te laten slaan. Maar meer dan een geslaagde simulatie is het niet geworden; dit ondanks de licentie voor vijftien echte spelers, waaronder Justine Henin, Lleyton Hewitt en Lindsay Davenport.



Wie heet er nu in vredesnaam Coup-Droit Puissant? En bij de dames zit dan zeker een Courtney Love-Thirty.

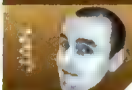
BALLEN SLAAN
Het lijkt er op dat ik niet de enige ben met een algehele desinteresse in tennisgames. Ook speluitgevers trekken hun handen van het genre af. De vorige tennisgame op de PS2 was Smash Court Tennis Pro Tournament 2, precies een jaar geleden. Het jaar daarvoor verschenen er nog een stuk of vijf. Het kan natuurlijk ook zijn dat de Smash Court Tennis-reeks het simpelweg zo goed doet, dat de competitie massaal de handdoek over het net gooit. Dat zou op zich niet raar zijn, want deze serie gaat al bijna tien jaar mee en haalde vanaf het begin het onderste uit de kan. (De gameplay is sindsdien niet ingrijpend veranderd, de visuele stijl is daarentegen van cartoony getransformeerd tot hyperrealisme.)

NAUWKEURIGHEID
Ook in deze aflevering valt weer op dat je digitale sportheld minder gemakkelijk zijn ballen slaat dan je zou verwachten. Talloze slagen zijn mogelijk maar wil je deze succesvol inzetten, dan is niet alleen je positie maar ook je timing van groot belang. Grotere nauwkeurigheid is vereist dan in bijvoorbeeld Virtua Tennis of Top Spin. Gelukkig zijn er genoeg mogelijkheden om aan de veeleisende besturing te wennen, waaronder een uitgebreide tutorial en een handvol minigames.

AANPAK OVERBOORD
De Smash Court van vorig jaar maakte een dapper uitstapje. Je speelde toen geen volledige potjes maar alleen bijzondere momenten van maximaal één set. Naast winnen was het zaak om missies als "sla twee ballen op de servicelijn" te volbrengen. Die aanpak is overboord gezet, de nadruk ligt nu op een carrièrestand waarin je bij nul begint en omhoog kruipt in de klassementen.
Maar de game is nog niet helemaal terug bij af, want je bent wel vrij om te bepalen hoeveel sets je speelt en je kunt zelfs invloed uitoefenen op de spelregels.
Of dit goed is of slecht, daar kun je lang over praten, maar het blijft natuurlijk een tennisgame. Ik bedoel, een tennisgame.

OUT NOW • NAMCO • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM

XBOX



GRAPHICS 8 REPLAY 7

Conker: Live And Reloaded is een leuke multiplayer game...



CONKER
LIVE AND RELOADED

Conker: Live And Reloaded is de laatste Xbox game die Microsoft uitbrengt, alvorens zich helemaal te richten op Xbox 360. In dit saluut mogen we knallen met eekhoorns en teddyberen.

Conker's Bad Fur Day (N64) zorgde destijds voor de nodige opwinding. De game verkocht echter slecht en belandde al snel in de budgetbak. Om eerlijk te zijn heb ik die hele adoratie van


"Ziekenfonds of particulier?"

GENRE: MULTIPLAYER THIRD-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOW

CONKER LIVE AND RELOADED

(G)AMEPLAY 7 — 73 SCORE

(m)aar bijna niemand op zit te wachten, ben ik bang.

Conker's Bad Fur Day nooit helemaal begrepen. Een pissende, scheldende, ruftende, zuipende eekhoorn? Ja, het is weer eens wat anders dan de uberbrave Mario en Zelda, maar het was zeker niet Rare's beste creatie.

GRAPPEN & GROLLEN

Toch is het knap om te zien hoe de Nintendo 64 singleplayer game is overgezet naar de Xbox. Het spel ziet er helemaal up to date uit en de graphics zijn prachtig. Daarnaast kent de game nieuwe (extra) dialogen die de eekhoorn nog meer tot leven laten komen.
Gamers op zoek naar een afwijkende actie-platformer met een hoog onderbroekenlol gehalte kunnen hun lol op. Tenminste, als je kunt lachen om geile bijen, aaibare beesten die aan stukken geknald worden, onderdelen die je al pissend aflegt en een enorme levende berg stront die een opera ten gehore brengt (?).
Toch, als je alle grappen en grollen wegneemt, blijft er een ietwat ongestructureerde game over met een beetje puzzelen, schieten, rennen, knokken, springen. Het is meer een aaneenschakeling van absurde voorvallen en bijbehorende (mini)gameplay, een echte lijn ontbreekt.

NAZI TEDIZ?

Overigens draait het in deze game vooral om de multiplayer op Xbox Live. De game is opgedeeld in twaalf maps waarvan er zich zes afspelen in een (cartoony) WO II setting en de andere zes een science-fiction thema kennen.
Er zijn twee kampen die elkaar over de kling jagen: de maniakale Tediz (afgeleid van de Nazi's) en de voor vrijheid knokkende eekhoorns. De twee kampen zijn weer onderverdeeld in klassen en het is goed te zien dat hier flink wat aandacht aan is besteed. Je hebt de Long Ranger, de Demolisher, de Grunt, de Sneaker, de Thermophile en de Skyjockey. Iedere klasse heeft unieke wapens en meerdere unieke skills. Zo is de Skyjockey de piloot die luchtvoertuigen bestuurt, de Sneaker kan zichzelf onzichtbaar maken, de Thermophile heeft een vlammenwerper en de Demolisher draagt een dikke bazooka bij zich.

SNELLE GAMEPLAY

Voorts zijn er ook nog tanks en buggy's beschikbaar en kun je plaatsnemen achter afweergeschut. De gameplay is snel, aangenaam hectisch en wordt met de nodige humor in beeld gebracht. De maps zijn niet heel groot en dat bevordert het snelle karakter van het spel.
Grafisch levert de multiplayer wat in ten opzichte van de singleplayer maar alle maps ogen nog steeds kleurrijk en uitnodigend. Er zijn altijd verschillende niveaus met torens en bunkers en zowel snipers als trigger-happy gamers worden bediend.

THEORIE

Ik heb een theorie, een theorie over beesten in videogames, en dan vooral over beesten in multiplayer shooters. Het heeft gewoon veel minder impact dan traditionele WO II of sciencefiction schietspellen. Misschien is het ook een beetje en te geforceerde formule.
Neem Ratchet & Clank 3; een heerlijke actionplatformer maar als multiplayer shooter niet meer dan 'geinig'. Nagenoeg niemand speelt die game meer online.
En ook in Conker is de nieuwe online multiplayer koning niet opgestaan, want ondanks zijn afwijkende look blijft de gameplay bekende stuff.

"ONDANKS ZIJN AFWIJKENDE, RARE-ACHTIGE LOOK BLIJFT DE GAMEPLAY BEKENDE STUFF"

Rondrennen met eekhoorns met bazooka's in multiplayer is funny maar ik geloof niet dat mensen hier hun Xbox Live potjes met Halo 2, Unreal Championship 2, Battlefield Modern Combat of Delta Force: Black Hawk Down voor gaan laten liggen.
Alles overziend, kun je Conker: Live And Reloaded zeker geen slecht spel noemen (de online sessies zitten zelfs goed in elkaar); alleen vraag ik me af wie er nu echt op deze game zit te wachten.


Alsof je in een hotelkamer op de 21e verdieping zit.


Command & Conker!

RARE • MICROSOFT • TEL. 020-5001005 • WWW.XBOX.NL

PLAYSTATION 2 / XBOX — JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 5 GAMEPLAY 7 — 68 SCORE



DESTROY ALL HUMANS

Nam Area 51 de kleine aliens met grote hoofden en zwarte kijkers behoorlijk serieus; Destroy All Humans is één grote parodie op de jaren 50 science-fiction films over buitenaardse invasies.

Eén ding doet Destroy All Humans uitermate goed, en dat is op een parodiërende manier de angst van Amerikanen voor UFO's en aliens in de jaren vijftig tot leven wekken. Zo zijn boeren steevast knauwende hillbillies, zijn special agents gekleed als Men In Black figuurtjes en zijn de dorpjes typisch in fifties stijl geportretteerd. Temidden van dit hoge Mars Attacks gehalte, compleet met hoge, onheilspellende geluidjes, ren jij als Furon alien vol verbazing door de mensenwereld, koeien wegsmijtend, aardbewoners zappend en dorpjes in brand stekend. En dat is funny... zeker voor een paar uurtjes. Vooral het zappen van mensen, net zo lang tot hun hoofd explodeert, bezorgde me menigmaal een brede grijns op mijn gelaat.

CHAOS & PANIEK

Je kunt netjes missie na missie afwerken maar ook met je vliegende schoteltje opnieuw landen bij een reeds bezochte plek om nog wat extra chaos en paniek te zaaien. Dit leentjebuur bij GTA zien we ook terug aan de oplichtende plekken in het landschap, alsmede de kaart in beeld die hotspots aangeeft. Waarom het wiel opnieuw uitvinden nietwaar?
Bovendien heeft deze ontwikkelaar net Mercenaries gedaan en daar was GTA ook al het grote voorbeeld. De relatief open structuur van de gameplay is hier echter wel veel meer afgebakend.

OPSTRALEN

Je verschijning op zich is al genoeg voor grote paniek dus soms is het handig wat minder opzichtig te werk te gaan.
Zo kun je je vermommen als mens om minder op te vallen, ware het niet dat honden en special agents je alsnog kunnen spotten.
Minder is de besturing, die is slordig uitgewerkt. Vooral het opstralen van voertuigen, koeien en beesten 'voelt' gewoon niet lekker.
Ook de missiestructuur rammelt. Secundaire missies nodigen niet echt uit, omdat ze steeds hetzelfde zijn en bovendien levert het je geen extra powers of andersoortige bonussen op.

DE JABBEDABBEDOE FACTOR

Ik heb best wel gelachen met Destroy All Humans, maar al vrij snel verzandde de game in voorspelbaarheid: weer huizenblokken kapot knallen en aardbewoners pesten. Dat is in aanvang fris, origineel en leuk maar de jabbedabbedoe-factor is snel uitgewerkt als het geheel eigenlijk niet meer is dan een simpel arcade-achtig actiespelletje.
Ik weet zeker dat een (klein) groepje gamers erg blij van deze game wordt maar velen zullen zich dit spel over een paar maanden niet meer kunnen herinneren.


"U wilt onze dagschotel? Toepasselijk, die is namelijk buitenaards lekker".

"Ooooh, er zitten allemaal kinderen in! Wat een reuze rat!

Online Lovers

"NEEMT U DEZE TROLL SHAMAN TOT UW WETTIGE ECHTGENOTE?"

Ik ben me er volledig van bewust dat ik niet nogmaals met een of ander verhaal aan kan komen over World of WarCraft, maar ik heb toch een manier gevonden om niet al te ver van dit onderwerp af te dwalen. Als ik het wat breder trek en naar het genre zelf kijk, zijn er namelijk nog genoeg interessante onderwerpen om over te schrijven...

STEVEN







Ik weet niet of het komt omdat ik er nu zelf meer op let, maar ik heb het idee dat er sinds WoW steeds meer aandacht is voor het fenomeen MMORPG. Het genre staat in de spotlights, waardoor het logisch is dat er steeds meer (achtergrond)informatie over dit onderwerp naar buiten komt.
Zo vond ik het bijvoorbeeld zeer interessant om te ontdekken dat het inderdaad waar is dat redelijk wat meisjes dit soort games spelen, en er zelfs relaties via het spelen van MMORPG's ontstaan! Voordat mensen medelijden krijgen met mijn vrouw... nee, ik heb zelf geen virtuele affaire.

"ER BLOEIEN REGELMATIG NIEUWE LIEFDES OP TIJDENS HET SPELEN VAN EEN MMORRPG"

Maar na het zoeken op het internet en het lezen van enkele columns was mijn verbazing groot genoeg om me in het fenomeen van online liefde te verdiepen. Lees alleen verder als je stevig in je schoenen staat want de informatie in dit artikel is schokkend.

DIK EN LELIJK

Het blijkt dus een feit dat behoorlijk wat dames MMORPG's spelen (oké, dat is niet zo heel schokkend). Of het nu komt door de stijl van de spelwerelden, de diepe gameplay-elementen of het sociale aspect (dat schijnen vrouwen leuk te vinden), het genre valt goed in de smaak bij de girl gamers. Ik ben zelf ook veel vrouwelijke personages tegengekomen tijdens mijn verblijf in Azeroth, tenminste personages waarvan de bijbehorende speler beweerde in het echte leven een vrouw/meisje te zijn.
Ik ben er tot voor kort altijd vanuit gegaan dat dit onzin was, en ik te maken had met een oude dikke gast die zijn pleziertje haalt uit het spelen met een vrouwelijke personage met dikke tieten en zich voor te doen als jong meisje.
In sommige gevallen bleek mijn vooroordeel terecht maar de hoeveelheid 'echte' meisjes die de vele online spelwerelden induiken blijkt toch aanzienlijk. Op het internet zijn meerdere op de vrouwelijke MMORPG community toegespitste sites te vinden, en daar schrijven ook enkele dames een serieuze column over hun virtuele belevingen en de problemen die zij als vrouwelijke gamer ondervinden.
Op nummer één van deze problemen staat het ongeloof van gamers als het op hun geslacht aankomt. Kennelijk denkt bijna iedere gast, net als ik deed, dat achter het merendeel van de vrouwelijke personages toch echt een mannelijke viespeuk zit.
Een vrouwelijke Troll Shaman die ik ken - en echt een meisje in het daadwerkelijke leven - bevestigde dit. Bijna even storend vindt zij het dat als iemand dan eindelijk gelooft dat zij een meisje is, diegene er dan automatisch van uitgaat dat ze dik en lelijk is, hetgeen in het onderhavige ge[illegible], kan [illegible] ervaring bevestigen.

LESBISCHE HETERO-SEKSUELE MANNEN

Laten we maar hopen dat dit vooroordeel ook in andere gevallen nergens op berust (het is natuurlijk ook onzin om te denken dat er geen mooie dames gamen), want anders zullen er flink wat gasten bedrogen uit komen. Er bloeien namelijk regelmatig nieuwe liefdes op tijdens het spelen van een MMORPG en er blijken zelfs mensen online met elkaar te trouwen.
Inmiddels zijn er in het populaire Everquest al enkele duizenden stellen die elkaar het jawoord hebben gegeven, in het bijzijn van hun virtuele vrienden en kennissen. Screenshots op het internet van plechtigheden bevestigen het bestaan van deze gebeurtenissen. Er worden zelfs ringen uitgewisseld, die normaal gesproken alleen dienen voor het versterken van de statistieken van jouw personage.
Blizzard lijkt dit soort gedrag aan te moedigen want ik heb ergens in een winkeltje in Azeroth zelfs een goblin gevonden die speciale ringen verkoopt, compleet met grote diamanten en onderschriften met verontschuldigingen of huwelijksaanzoeken. Die dienen dus overduidelijk niet om je personage sterker te maken.
Maar wat als twee mensen nu verliefd worden op de puurste manier... op de persoonlijkheid van de ander en niet lettend op geslacht. Het eerste lesbische huwelijk tussen twee heteroseksuele mannen is serieus al voltrokken. Hier kom ik graag nog een keer op terug...

DEMOCHECK

BLOODRAYNE 2

Je moet deze hack & slasher natuurlijk niet te serieus nemen, maar agente Blood ziet er toch best sappig uit met haar rode haren, sexy decolleté en vlijmscherpe messen. Deze demo bevat het eerste level van de game - The Mansion - en laat je lekker hakken en zuigen.

Score:

www.bloodrayne2.com/downloads.php



PARIAH

Digital Extremes heeft de multiplayer demo van haar science-fiction shooter vrijgegeven. Die is aardig maar lijkt wel heel erg veel op UT.

De grootste vernieuwing blijven de wapens die met Weapon Energy Cores opgewaardeerd kunnen worden. Leuk is tevens de aanwezigheid van coole voertuigen... die wel weer erg aan UT doen denken.

Score:

www.pariahgame.com/Community/index.php



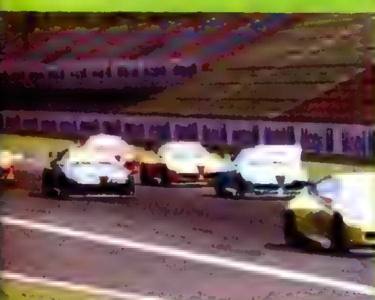
S.C.A.R.

S.C.A.R. (Squadra Corse Alfa Romeo) is een racegame met alleen maar Alfa Romeo's en een groot deel van dit spel is dan ook door die fabrikant gefinancierd. Desondanks is schade wel mogelijk maar veel moet je je daar niet bij voorstellen...

Deze demo kent drie parkoersen en een geinige twist: door je tegenstanders op de baan te intimideren, scoor je punten en ga je beter rijden.

Score:

www.milestone.it



ONLINE NIEUWS



■ Altijd al fan van Conan, de barbaar geweest? Age of Conan: Hyborian Adventures is een nieuwe MMORPG van het Noorse Funcom (Anarchy Online) en speelt zich af in Hyboria, de wereld van de wereldberoemde barbaar.

De game richt zich vooral op brute actie. Het spel bevat naast de multiplayer gameplay ook een uitgebreide singleplayer campagne waar je de diverse aspecten van het spel leert en je alvast een karakter kan aanmaken om later online mee te gaan hakken.

■ Opvallend genoeg liet Blizzard op de E3 niets los over een eventuele add-on voor World of Warcraft. Toch wisten de WoW fora al te melden dat ie er deze winter aankomt. Spectaculair: er zou een compleet nieuw ras, drie nieuwe klassen en vier nieuwe continenten in zitten! Oh my, zo komen we natuurlijk nooit van onze verslaving af.

■ Jawel, Battlefield 2 is uit! (Zie review elders in deze PU.)

■ De volledige naam van de MMORPG gebaseerd op Lord of the Rings heet nu The Lord of the Rings: Shadows of Angmar. Voor mooie plaatjes surf je naar http://lotro.turbine.com

■ Star Wars Battleground was de best verkochte Star Wars game aller tijden! En dus komt er een vervolg voor PC, Xbox en PS2. Nieuw daarbij zijn spacegevechten en de mogelijkheid om als Jedi of Sith te spelen. Die mogelijkheid is echter slechts heel beperkt en komt alleen vrij als een kant uitzonderlijk gepresteerd heeft.

■ Nu in de winkels: Star Wars Galaxies: The Total Experience. Dit is het eerste compilatiepack in de Star Wars Galaxies serie. Naast de games An Empire Divided en de add-on Jump to Lightspeed bevat het compilatiepack de nieuwe Episode III add-on; Rage of the Wookies, afkomstig uit de Star Wars Episode III: Revenge of the Sith film.

Iedereen die dus nog twijfelde over deelname aan de Star Wars MMORPG... dit is het moment.



WIPEOUT PURE

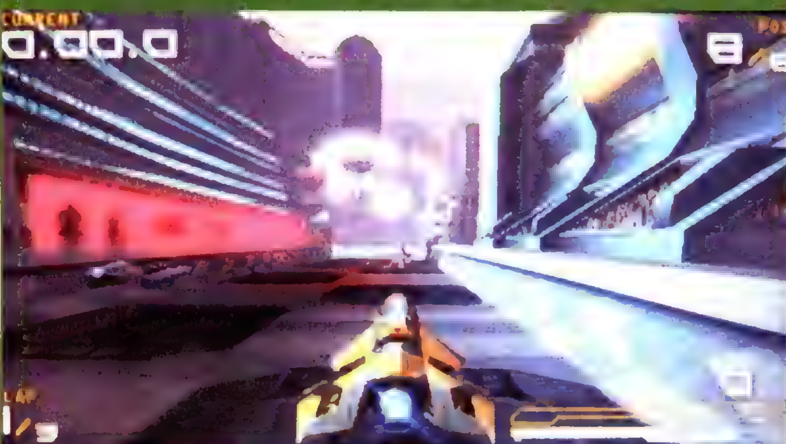
Het was al aangekondigd, WipEout Pure zou de eerste game worden die gebruik ging maken van de Wi-Fi mogelijkheden van de PSP. De spelers zouden getrakteerd worden op extra content in de vorm van tracks, schepen, skins en muziek. Er was zelfs sprake van dat je draadloos via een hotspot of je eigen draadloze internetverbinding tegen andere WipEout fanatiekelingen zou kunnen spelen. Dit laatste is helaas nog niet mogelijk maar die downloadable content is al voorradig.

Op de redactie hebben wij de Amerikaanse versie van WipEout Pure en konden we het Gamma Pack 1 downloaden, met daarin een nieuwe track, een nieuw schip en een Piranha skin.

Het nieuwe parcours is vrij simpel, veel rechte stukken en flauwe bochten; een prima track om even flink overheen te suizen.

Het nieuwe schip, de Tigron, is een lekker snel voertuig geworden met de volgende specs; Speed 4, Handeling 3, Shield 5 en Thrust 3.

Ook de nieuwe Piranha skin is een aardige toevoeging, het kleurt het menuscherm rood en geeft de letters een geel kleurtje. Het vloekt lekker maar dat is natuurlijk dat WipEout stijltje.



REVIEW

DONKEY KONGA 2

JURJEN



Het is tegelijk een vloek en een zegen dat een origineel spel, mits het een beetje goed heeft verkocht, wordt opgevolgd door een veel minder origineel spel. En nog één en nog één. We zagen het gebeuren met Mario Kart, we zien het gebeuren met Viewtiful Joe en nu moet ook Donkey Konga eraan geloven.

Natuurlijk, de fans van het eerste deel willen meer. Meer liedjes, meer mogelijkheden. Het zit er allemaal in. Dit keer mag je 32 nieuwe nummers meedrummen, vooral liedjes die twee jaar geleden hip waren.

Verder is er vooral veel bij het oude gebleven, eigenlijk zijn de verbeterde graphics nog de meest in het oog springende vernieuwing.

Laat ik afronden met de financiële kant van de zaak: spel plus Bongo's = 60 Euro, spel zonder Bongo's = 40 Euro, enkel het setje Bongo's kost 30 Euro.

Dus terwijl jij op de Bongo's speelt, slaan de mannen van Nintendo vrolijk op de knoppen van de helder rinkelende kassa.

GAMECUBE — SCORE 60

JUICED

JAN



Ruim een jaar geleden besprak Kale B hier in de PU Juiced. Hij was toen uitermate positief over deze tuning racegame en beloonde het spel met een dikke acht. Helaas voor Juice Games ging toenmalig uitgever Acclaim failliet. Het duurde een flinke tijd alvorens THQ zich ontfermde over het product maar die eiste wel dat men de nodige veranderingen doorvoerde. Die veranderingen zijn vooral op het gebied van de presentatie merkbaar. Gelikt introfilmpje, betere menu's, mooiere parcours, leuke effecten (blur)... dat soort stuff. Opvallend is dat Juice het realistische karakter - qua racen - overboord heeft gegooid en nu een echte arcade racer is die het vooral moet hebben van de honderden, gelicenseerde mods en auto-onderdelen. Dat maakt het voor een dagjesrijder als ik een prima game, maar voor de veeleisende racefreak is het allemaal wat te simpel en op sommige punten zelfs uit balans. Daarbij zijn er op dit moment aardig wat racegames die Juiced hebben ingehaald.

PS2 / XBOX — SCORE 75

PU HQ - MAANDAGOCHTEND, REDACTIEVERGADERING...

GOEDEMORGEN IEDEREEN, ZOALS JULLIE INMIDDELS ALLEMAAL WEL WETEN, HEBBEN WE SKATE HELAAS MOETEN LATEN GAAN...

VNU

WAT!!?

BOEHOEHOEHO

...MAAR NIET GETREURD, WANT WE MOGEN AL EEN NIEUWE KRACHT VERWELKOMEN!

KOM MAAR BINNEN, NIELS!

YO GASTEN!

NIELS 2

IK ZOU ZEGGEN, GA LEKKER ZITTEN... -GNIFFEL-

EEN TOILETPOT, ZEKER OMDAT IK ER EEN BOEK OVER HEB GESCHREVEN... LACHEN...

RE4

KOPJE KOFFIE VOOR DE NIEUWE! -GIECHEL-

EN ALS U MIJ DAN NU TOESTAAT OM U NAAR UW NIEUWE KANTOOR TE BEGELEIDEN...

WAHAHAHAHAHA

HA HA HA HA HA HA HA HA

WWW.JORDIPETERS.NL

NIET ZO GEK VEEL LATER...

SCHIET NOU TOCH OP MAN, WAT IS HET?!

OH NEE, HIER OOK AL! **AAAH TE LAAT!!**

'TOILETTEN' DOOR NIELS 'T HOOFT...

JORDI PETERS



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Ze mag dan wel kleinere borsten hebben maar dat hoeft niet te betekenen dat **DE GAME** er minder op wordt...



■ Aaah... zomer! **ZON, ZEE, STRAND, TERRASJES**, koude drankjes met ijsklontjes en van die leuke parasolletjes. De hele redactie zit met de voetjes in het water, badlakentjes op het zand, drankjes in de hand... Nee natuurlijk niet, onzin.

■ Jeroen speelde **GTA SAN ANDREAS** al helemaal uit op de **PS2**, wat bezielt hem dan in godsnaam om hetzelfde nog eens met de **XBOX** versie te doen?

■ "Aaarrrr", gromde Boris en hij ging zitten op de bank, Xbox controller in de hand en **PIRATES!** in de Microsoft spelcomputer. "Arrr."

■ J.J.'s **SOCCER LIFE** review werd zeer gewaardeerd door forumbezoekers. Doet ie 't met 7 Sins nog eens dunnetjes over?

■ **MINI NIELS** is nog maar net bij de PU en hij krijgt nu al praatjes. Hij kaapte brutaal een preview weg die iedereen had willen doen. Iets met een reusachtige aap....

■ Alles onder voorbehoud natuurlijk.

POWER UNLIMITED 8 LIGT 25 JULI IN DE WINKELS

SCOOR DE E3 2005 DVD!

VANAF 25 JULI KUN JE IN DE WINKELS PU 8 ÉN DE E3 DVD SAMEN KOPEN VOOR DE PRIJS VAN 9,95 EURO. (IN GELIMITEERDE OPLAGE).

Abo's kunnen de dvd vanaf 21 juli bestellen via de siteshop: www.powerweb.nl/shops voor 6,50 euro (geen verzendkosten) (voor niet abo's € 9,95).



VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 39

■ COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.abonnee.nu/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meijroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Eric van Heest, Robert van der Starre
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Further evidence that squirrels should not be allowed to have guns.

conker.xbox.com





Shoot Tediz in your own backyard or online on Xbox *Live*.™



it's good to play together